#234

AnimeLand

ENTRETIENS AVEC LE STUDIO GHIBLI !
L'ATTAQUE DES TITANS · RAYA ET LE DERNIER DRAGON
STUDIO BONES · LIBRES ! · NOBLESSE · MAGELIS
SK8 THE INFINITY · DRAGON QUEST

JUJUTSU KAISEN ET LA RÉVOLUTION DE L'ANIME

© Gege Akutami/Shueisha, JUJUTSU KAISEN Project

ISBN : 978-2-37697-148-1 • PRIX : 12,50 €

NINTENDO SWITCH

LA SÉRIE ARRIVE
SUR NINTENDO SWITCH

CAPCOM

MONSTER HUNTER RISE

VOUS PENSEZ AVOIR
L'INSTINCT
DE CHASSEUR ?

DÉMO GRATUITE SUR LE
Nintendo eShop

CONSOLE EN
ÉDITION LIMITÉE*

*JEU *MONSTER HUNTER RISE* INCLUS
VIA CODE DE TÉLÉCHARGEMENT

DISPONIBLE

PRENEZ DE LA HAUTEUR ET EXPLOREZ UN VASTE MONDE GRÂCE À UN GAMEPLAY PLUS NERVEUX QUE JAMAIS. TRAQUEZ LES MONSTRES JUSQU'À 4 JOUEURS, EN RÉSEAU !

©CAPCOM CO., LTD. 2021 ALL RIGHTS RESERVED.

AKIMI YOSHIDA

BANANA FISH

LA SÉRIE CULTE EN ÉDITION PERFECT

BANANA FISH FUKKOKUBAN © 2018 Akimi YOSHIDA/SHOGAKUKAN

- GRAND FORMAT (14,5 x 21 cm, pages couleur)
- TRADUCTION RÉVISÉE
- UNE CARTE POSTALE COLLECTOR OFFERTE À CHAQUE TOME
- DEUX HISTOIRES COURTES INÉDITES DANS LE DERNIER TOME
- SÉRIE COMPLÈTE EN 10 TOMES

Panini manga
www.panini.fr

TOME 1 & TOME 2
DISPONIBLES LE 21 AVRIL

NE RATEZ PLUS UN SEUL NUMÉRO DE VOTRE REVUE PRÉFÉRÉE

#233
AnimeLand
NOS 30 ANS · JAPON & SUPER-HÉROS
AYA ET LA SORCIÈRE · LES CROODS 2 · STUDIO MAPPA
SOUL · FIRE FORCE SAISON 2 · STAR WARS SQUADRON
BALAK · BURN THE WITCH · CLASH OF CLANS
30 ANS
MERCI !
ANIMELAND A 30 ANS !
JANVIER - MARS 2021

FORMULE 1

8 NUMÉROS D'ANIMELAND + 1 CADEAU

85 €

AU LIEU DE 105 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 105 €

FORMULE 2

4 NUMÉROS D'ANIMELAND + 4 ANIMELAND X-TRA

59 €

AU LIEU DE 76 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 84 €

FORMULE 3

4 NUMÉROS D'ANIMELAND

39 €

AU LIEU DE 50 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 54 €

FORMULE 4

4 NUMÉROS D'ANIMELAND X-TRA

20 €

AU LIEU DE 26 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 28 €

SHOP.AM-MEDIA.FR

PAIEMENTS SÉCURISÉS

Pour tout paiement par carte bancaire, nous vous invitons à passer commande sur notre boutique en ligne.

Recevez la tirelire GÉANTE (17 cm) du *Roi Léo* **EN CADEAU** avec la formule 1

OFFERTE PAR PLASTOY

JE CHOISIS MA FORMULE :

FORMULE 1 ❒ 8 numéros d'AnimeLand + un cadeau
FORMULE 2 ❒ 4 numéros d'AnimeLand + 4 numéros d'AnimeLand X-tra
FORMULE 3 ❒ 4 numéros d'AnimeLand
FORMULE 4 ❒ 4 numéros d'AnimeLand X-tra

❒ M. ❒ Mme Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal |_|_|_|_|_| Ville : ..... Pays : .....

Date de naissance |_|_| |_|_| |_|_|_|_| E-mail : .....

AL 233 - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/06/2021. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires. Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.

WWW.ANIMELAND.FR
RETROUVEZ TOUTE L'ACTUALITÉ ANIME, MANGA ET LES CHRONIQUES D'ANIMELAND SUR NOTRE SITE INTERNET. ÉGALEMENT DISPONIBLE SUR SMARTPHONE !

AnimeLand n° 234 • Avril - Juin 2021 • 12,50 €
Publication trimestrielle d'AM Media Network
SASU au capital de 100 000 €
SIRET 80900973100039
- **Siège social :** 38, rue Notre-Dame de Nazareth 75003 Paris
- **Directeur de publication :** Cédric Littardi
- **Directeur éditorial Ynnis :** Sébastien Rost
- **Directeur éditorial AnimeLand :** Sébastien Célimon
- **Publicité :** publicite@am-media.fr
- **Community manager :** Camille Nogueira
- **Abonnements et anciens numéros :** abonnement@am-media.fr
- **Direction artistique :** Sébastien Rost
- **Logo :** Élise Godmuse
- **Mise en page :** Wilfrid Desachy
- **Corrections :** Sonia Jensen
- **Fabrication :** Céline Antoine
- **Ont collaboré à ce numéro :** Agnès André, Stéphanie Chaptal, Bounthavy Suvilay, Sandra Bernard, Bruno de la Cruz, Pa Ming Chiu, Clément le Duc, Wilfrid Desachy
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :

AnimeLand
38, rue Notre-Dame de Nazareth - 75003 Paris
contact@animeland.com

Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2021 par leurs auteurs.
Couverture :
© Gege Akutami/Shueisha, JUJUTSU KAISEN Project
Remerciements à Olivier Fallaix, Carlo Levy, Thomas Sirdey, Jean-François Dufour, Aurélie Lebrun, David Beauvallet, Frédéric Cros, Claire Paoletti, Sylvie Chabroux, Yvan West Laurence, Julien Deparis, Sarah Mathey, Ahmed Agne, Véronique Encrenaz, Laurence Ythier, Pierre Faviez, Thomas Maksymowicz, Renaud Dayen, Virginie Playe, Jean-Marc Dupire, Satoko Inaba, Christel Hoolans, Masahiro Choya, Thomas Romain, Benjamin Gaessler, Agence BCG, Toshio Suzuki, Goro Miyazaki, Laurent Mélikian, Aude Thomas, Vercreeek, Victoire de Montalivet, Clarisse Langlet, Sophie Cony, Solène Ubino, Guillaume Kapp, Nazir Menaa, Valérie Uzan, Niveda Govinda, Anita Jarfas, Laure Peduzzi, Marion Cochet Grasset, et tous les autres à qui nous demandons la plus haute indulgence si on les a oubliés !
Le rédacteur en chef exprime ses excuses pour le cafouillage des photos dans l'article Jeux Vidéo du précédent numéro. Faute avouée...
Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.
Le rédacteur fou : Depuis un an avec le virus on joue au con, finement
- **Première impression**
- **Achevé d'imprimer** en Espagne par JJ Production en mars 2021
- **Diffusion** MLP
- **Dépôt légal** à parution.
- **Commission paritaire** 0223 K 82755
Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

LES NOCES DE PERLE

Les 30 ans d'*AnimeLand* nous ont donné envie de revenir sur 30 ans d'adoption de la pop culture japonaise. Manga, jeux vidéo, musiques, événements dédiés, après la high-tech des années 1980... et évidemment l'animation.
Voilà le sujet central de ce numéro de printemps que nous avons pris le plaisir de laisser mûrir à la suite du précédent numéro anniversaire en ce début d'année. Nous avons sollicité un plateau de témoins riche et varié, auxquels nous adressons nos vifs remerciements pour leurs confidences et leurs souvenirs. Nous mettons en avant en particulier la série *Jujutsu Kaisen* (couverture), qui illustre l'avènement du streaming d'*anime* puisqu'elle en est à ce jour le plus gros succès d'audience de Crunchyroll.
Ce numéro est copieux en plus de ce dossier puisque nous avons réussi à obtenir les témoignages de Toshio Suzuki et de Gorō Miyazaki, ci-devant producteur et réalisateur d'*Aya et la sorcière*, la dernière production Ghibli. Ajoutez-y un retour sur le studio Bones, des chroniques sur quelques nouveautés en particulier *Raya et le dernier dragon*, par l'équipe qui nous avait offert *Vaiana* (on n'a pas éprouvé le même enthousiasme...), ainsi que sur l'inévitable et ultra-attendue dernière saison de *L'Attaque des Titans*, un focus sur *Dragon Quest*, la cinématique dans *Hitman 3*, un portrait d'une productrice et scénariste française inspirante, Claire Paoletti, la recommandation de la très chouette série *Libres !* sur Arte, une visite de l'écosystème unique en France Magelis à Angoulême et même une analyse de la belle publicité Dagoma créée pour promouvoir... une imprimante 3D (on aura tout vu !).
AnimeLand poursuit donc son renouvellement et son ouverture depuis un an et le numéro *City Hunter*. Nous sommes impatients de reprendre le chemin du Japon quand cela sera à nouveau possible, des conventions, des éditeurs, des événements pour fêter et célébrer ensemble notre passion commune pour toutes les formes d'animation et en particulier la japonaise.
L'année 2021 dessine des sorties formidables par chez nous, d'*Evangelion 3+1* à *Demon Slayer - Le Train de l'infini* qui a explosé les compteurs en fin d'année 2020 au Japon.
En conclusion, continuez de prendre soin de vous, de lire et de nous dire ce que vous pensez d'*AnimeLand* du haut de ses 30 ans.

Sébastien Célimon

SWORD ART ONLINE
ALICIZATION

L'INTÉGRALE DE LA SAISON
EN ÉDITIONS COLLECTOR LIMITÉES
EST SUR ALL THE ANIME.FR

DÉJÀ DISPONIBLE

BOX 1/2

1 BOITE DE RANGEMENT
2 DISQUES, 5 CARTES COULEUR,

EN DVD VIDEO OU Blu-ray Disc

NOUVEAU

BOX 2/2

2 DISQUES, 1 LIVRET 44 PAGES

EN DVD VIDEO OU Blu-ray Disc

ANIME

©2017 REKI KAWAHARA/KADOKAWA CORPORATION AMW/SAO-A Project

ANIPLEX

/ALLTHEANIME.FR | /ALLTHEANIME_FR | WWW.ALLTHEANIME.FR | ALLTHEANIME.FR | ALL THE ANIME, FRANCE

SOMMAIRE #234

DOSSIER

6 30 ANS D'ANIMATION JAPONAISE EN FRANCE

8 La France, l'autre pays des anime et du manga
10 Les dates majeures
14 L'anime en France : 10 œuvres clés
20 Le boom Jujutsu Kaisen
24 Des exceptions françaises ?
27 La perpétuelle adaptation des médias spécialisés
31 Entretien croisé : Jean-François Dufour, Thomas Sirdey - Japan Expo
34 Bilan du marché manga
40 Entretien Yvan West Laurence, premier rédacteur en chef d'AnimeLand
44 Et si les bébés zappeurs avaient provoqué la chute de Ségolène Royal ?
46 Entretien Carlo Levy, Dybex
50 No Border, the French Studio sans limite
54 Entretien Cédric Littardi, entrepreneur défricheur passionné
56 Le webtoon s'ouvre à la japanime
58 30 ans de japanime... Et demain ?

80 ÇA FERAIT UN BON ANIME !

82 My Broken Mariko
83 La Guerre des Mondes
84 The Ride-On King
85 Dracula
86 Le Dévoreur de souvenirs
87 Dans les pas de Nietzsche
88 Une brève histoire du Robo-Sapiens
89 L'Atelier des sorciers
90 20th Century Boys
91 Des Assassins

92 ON A VU !

94 Batman : Soul of the Dragon
96 Star Trek : Lower Decks
98 Noblesse
100 Heaven's Design Team
102 Mushoku Tensei : Jobless Reincarnation
104 SK8 The Infinity
106 Wonder-Egg Priority
108 L'Attaque des Titans : Saison Finale
110 So I'm a spider, so what ?
112 Beastars saison 2
114 Millenium Actress
116 Raya et le dernier dragon

60 ENTRETIEN
Toshio Suzuki, producteur de Ghibli
64 Gorō Miyazaki, réalisateur d'Aya et la sorcière

68 FOCUS
Retour sur Dragon Quest : La Quête de Daï
72 Les mille facettes de Magelis

76 FERMEZ LES YEUX
My Hero Academia Heroes Rising

118 SÉANCE STUDIO
Bones, la croissance continue

124 JEU VIDÉO
Hitman 3

126 L'ANIMATION DANS LA PUB
Dagoma

130 FIGURE DE PRO
Claire Paoletti, scénariste et productrice

136 POURQUOI ?
Faut-il reconsidérer le rapport 2D/3D pour un animateur ?

139 TROUVAILLE
Libres !

142 HOMMAGE
Séparation des Daft Punk

144 HUMEUR
Les Jeux de Maux

30 ANS
D'ANIMATION
JAPONAISE
EN FRANCE
GOOD FOR HEALTH
BAD FOR EDUCATION

1991-2021, d'Akira à Demon Slayer Le Train de l'infini

30 ans de montée en puissance de la culture pop japonaise et de l'adoption des *anime*, de la télévision à la VHS, à la salle de cinéma, au DVD, au Blu-ray et désormais au streaming... Grandes étapes, œuvres clés, témoignages, analyses, *anime* représentatifs de la tendance actuelle, prospective, ce copieux dossier vous aidera, nous l'espérons, à mieux comprendre et à mieux apprécier ce qui fonde la passion de plusieurs générations de fans depuis évidemment bien plus de 30 ans. Bonne lecture !

INTRODUCTION

La France, l'autre pays des anime et du manga

C'est peu dire qu'en 30 ans, l'âge d'*AnimeLand*, le paysage de la pop culture en France a été considérablement modifié. Cinéma, jeux vidéo, programmes audiovisuels, musiques, supports de diffusion, et évidemment nouvelles cultures en provenance de pays méconnus alors comme le Japon. Cela méritait bien un gros dossier copieux entre mémoire et prospective !

Tout a commencé sans doute en 1978, quelque 12 ans avant la période qui va nous occuper. L'été de cette année-là, un dessin animé japonais appelé *Goldorak* est diffusé sur la deuxième chaîne française sans que les responsables des programmes n'aient idée de ce qu'ils venaient d'enclencher : rien moins que la création d'une nouvelle passion française pour les dessins animés japonais, passion qui s'est étendue largement aujourd'hui au manga. Incroyable phénomène, *Goldorak* ouvre la voie à de nombreuses productions japonaises pas toujours du meilleur goût aux yeux des bien-pensants de l'époque qui n'y voient que violence et vulgarité, un regard critique et passablement ignorant qui affleure encore de temps en temps.

Avançons à 1991. Cette année-là est projetée en salle *Akira*, l'adaptation d'un manga format comics de Katsuhiro Otomo encore en cours de publication. Marquant une césure profonde avec les séries proposées sur les chaînes de télévision, *Akira* illustre deux dimensions majeures de la création japonaise : d'une part, il existe des œuvres ambitieuses et de qualité qui s'adressent à un public plus adulte à découvrir ; d'autre part, les *anime* étaient pour l'essentiel les reflets d'une production éditoriale phénoménale qui amplifiait l'intérêt et la curiosité des adolescents de l'époque qui prenaient doucement mais sûrement conscience de ces continents merveilleux et inconnus.

Des jeunes adultes, encore étudiants ou à peine entrés dans le monde du travail, se rencontraient alors autour des très rares événements et des librairies et boutiques qui ouvraient vers ces horizons. Des groupes se constituaient qu'on appellerait de nos jours des communautés. Comme il est difficile de trouver des informations fiables et de voir des œuvres inédites, des fanzines ont été créés, des émissions de radio ont commencé à répandre la bonne nouvelle, des proto-conventions ont vu le jour. C'est dans cette effervescence qu'*AnimeLand* est apparu, comme le raconte un peu plus loin Yvan West Laurence, son premier rédacteur en chef élevé depuis au rang de légende, dusse sa modestie en souffrir.

De cette formidable effervescence des années 1990, ce temps où tout était à faire, ont émergé des personnalités et, conséquemment, des compagnonnages, des concurrences, des fidélités et des inimitiés sont nés – comme cela arrive partout, tout le temps. Il a fallu en particulier apprendre à dialoguer avec des professionnels japonais dont beaucoup s'étonnaient de l'intérêt suscité par leurs œuvres pensées avant tout pour leur marché interne. Des talents de facilitateur, de passeur, d'intermédiaire se sont révélés. Il y a eu des erreurs, des malversations, des coups de chance, des bluffs qui ont marché et d'autres qui ont foiré. Il y a eu de la sincérité et de l'opportunisme. Il y a eu des productions magnifiques et des sabotages malencontreux. Tout cela (ou presque) a été rapporté, expliqué, parfois justifié, dans *AnimeLand*.

Dans le dossier qui s'ouvre ici nous avons donné la parole à des grands témoins. Nous avons retracé les œuvres clés, les étapes incontournables, avons ravivé quelques souvenirs enfouis et replacé autant que possible des mémoires quelque peu embellies par le temps et la capacité humaine à se focaliser parfois sur le détail plutôt que sur le tableau entier. Nous avons questionné les marchés, constatant au passage qu'il est toujours impossible de connaître les chiffres de ventes des VHS, DVD, Blu-ray quand, à l'inverse, le manga semble jouer à fond la carte de la transparence. Nous avons questionné le passé pour expliquer le présent et envisager l'avenir, lequel promet de déborder encore plus des frontières, de devenir réellement global. Ah, on est bien loin désormais de la recherche de VHS NTSC hors de prix en import avec un doublage pénible et un montage incomplet !

Et de conclure en adressant pensées et remerciements à toutes celles et tous ceux qui ont contribué ou contribuent à la diffusion de l'animation japonaise en France. Espérons qu'ils seront un maximum à lire ce dossier qui leur est naturellement dédié.

Sébastien Célimon

© Gege Akutami/Shueisha, JUJUTSU KAISEN Project

JAN 91
MANGA
Akira
première édition cartonnée

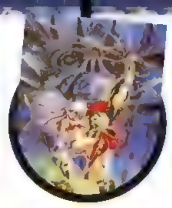
AVR 91
PRESSE
AnimeLand n°1
Un premier bébé est paru

MAI 91
CINÉMA
Akira
Le ton est donné

AVR 92
TÉLÉVISION
Arrêt de la 5
Grande pourvoyeuse d'anime

FEV 93
MANGA
Dragon Ball
Première édition tankobo

MARS 93
CONVENTION
Cartoonist 1re édition
À Toulon, et non Paris !



SEP 1993
VHS
Sortie de La Légende de Lemnear

SEP 99
PRESSE
Arrêt de Manga Player

SEP 99
TÉLÉVISION
Vision d'Escaflowne

OCT 98
TÉLÉVISION
AB Cartoons devient Mangas

SEP 98
TÉLÉVISION
C: devient Game One

JUIL 98
PRESSE
Lancement de Coyote Mag

NOV 99
CINÉMA
Jin-Roh la brigade des loups

AVR 00
CINÉMA
Pokémon le film
2,2 millions d'entrées !

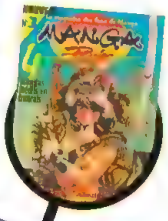
JUIL 00
CONVENTION
Première convention Japan Expo

JUIL 00
TÉLÉVISION
Cowboy Bebop
Première diffusion sur Canal+

SEP 00
MANGA
One Piece
Plus gros succès du manga dans le monde

JAN 00
CINÉMA
Princesse Mononoké
Ghibli ouvre le XXIe siècle

JUIN 95
CINÉMA
Porco Rosso
Premier Ghibli en France



OCT 95
PRESSE
Magazine Manga Player
Ancêtre de Pika

SEP 1993
VHS
Création d'AK Vidéo

JUIN 94
MANGA
Video Girl Aï
Le libraire Tonkam devient éditeur

JUIL 94
PRESSE
Magazine Kaméha
Publications des titres Glénat Manga

SEP 94
VHS
Les Chroniques de la Guerre de Lodoss
1er OAV chez Kaze

MARS 96
VHS
Sortie de Shin Cutey Honey chez Dybex

JUIN 96
CINÉMA
Le Tombeau des lucioles
Tristesse infinie

SEP 96
TÉLÉVISION
Evangelion diffusé sur Canal+

JAN 97
CINÉMA
Ghost in the Shell

MAI 97
VHS
Création d'IDP

AOÛT 97
TÉLÉVISION
Arrêt du Club Dorothée

JAN 98
PRESSE
Arrêt de Kaméha

OCT 01
DVD
Création de Beez
Bandai UE vend des anime...

MARS 02
MANGA
Naruto
Premier tome de Naruto en France

AVR 02
CINÉMA
Le Voyage de Chihiro
Consécration et Oscar !

MAI 03
CINÉMA
Interstella 5555
Matsumoto + Daft Punk

MAI 03
PRESSE
Manga News
Lancement d'un site de référence

DEC 03
PRESSE
Magazine Magnolia
Le shôjo avait son magazine !

À PARTIR DE 02
TÉLÉVISION

La Kaz sur Canal Plus
Diffusion de FMA, GTO, Noir...

MAI 04
CINÉMA

Ghost in the Shell 2
En sélection officielle à Cannes

AOÛT 05
DVD

Début de l'« Affaire Goldorak »
Condamnation de Déclic en 2009

AOÛT 05
CINÉMA

Appleseed
Distribution par Eurozoom

MARS 06
DVD

Création de Kana Home Vidéo

MAI 06
STREAMING

Création de Crunchyroll

JAN 15
PRIX

Grand prix Angoulême
pour Otomo

SEP 14
STREAMING

Arrivée de Netflix en France

OCT 13
STREAMING

Kill la Kill en simulcast sur Wakanim

SEP 13
STREAMING

Création d'ADN
Fusion !

AVR 13
STREAMING

L'Attaque des Titans
En simulcast Wakanim !

SEP 15
CINÉMA

Miss Hokusai
ouverture sur un nouveau public

JAN 17
PRESSE

La revue Atom voit le jour

JUIL 17
STREAMING

Sony US rachète Funimation

AOÛT 17
MANGA

Les Rôdeurs de la nuit
Lancement raté de Demon Slayer

JAN 19
PRIX

Grand prix Angoulême
pour Takahashi

DEC 16
CINÉMA

Your Name.
Makoto Shinkai envoûte

JUIN 06
CINÉMA
Origine

NOV 06
CONVENTION
Paris Manga

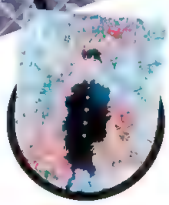
JUIL 07
CINÉMA
La Traversée du temps
Mention spéciale à Annecy

AVR 08
CINÉMA
Ponyo sur la Falaise
Présenté au Festival de Venise

FEV 09
STREAMING
Lancement de Wakanim

JUIL 09
STREAMING
Lancement de KZTV

JUIN 10
CINÉMA
Summer Wars



NOV 11
CINÉMA
Colorful
Autorisation de pleurer accordée !

PRINTEMPS 13
DVD
Création de @Anime

FEV 13
PRIX
FIBD Angoulême
Prix 40 ans à Toriyama

AOÛT 12
CINÉMA
Les Enfants loups
La magie de Hosoda opère

MAI 12
DVD
Fermeture de Beez

JAN 19
MANGA
Lancement de Manga + en anglais

JUIN 19
CONVENTION
Le Japon invité d'honneur du festival d'Annecy

SEP 19
MANGA
Demon Slayer
Lancement réussi finalement !

JAN 20
CINÉMA
Les Enfants du temps
Makoto Shinkai confirme

DEC 20
STREAMING
Sony US rachète Crunchyroll

2021
PRESSE
On arrive !

L'ANIME EN FRANCE : 10 ŒUVRES CLÉS

30 ans, c'est long. Beaucoup de productions japonaises ont été diffusées en France pendant cette période. Nous en avons choisi 10, emblématiques à nos yeux, qui ne sont que des portes d'entrée vers des styles, auteurs, univers riches et variés. Séance rétroviseur et couvertures témoins !

La grande qualité d'animation du film – parfois contestée par la presse de l'époque avec une évidente mauvaise foi – permit aussi de découvrir un timing différent des standards imposés par Disney.
Au cœur de l'industrie, *Akira* fut aussi un long-métrage qui illustra le rôle du comité de production, cet agglomérat de sociétés et autres structures permettant de financer un projet, à hauteur de 10 millions de dollars ici, un montant considérable dans le secteur. Cette vision d'un futur dystopique urbain et métaphysico-organique dans laquelle Otomô témoigne de son amour et de sa fascination pour la bombe humaine demeure une source intarissable d'inspiration pour les artistes de tous bords, dans la continuité d'œuvres devenues classiques comme *Blade Runner*. *Akira* – puis le travail de la Team Otomô – fut régulièrement au cœur de plusieurs dossiers d'*AnimeLand* même s'il n'a pas eu de couverture dédiée à l'exception de notre hors-série numéro 18. Ouf, l'honneur est sauf !

LES CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS – 1994

En 1994, alors jeune éditeur, Kaze (sans l'accent) propose une série de VHS qui, sans être passée par la case TV, s'écoulera comme des petits pains (on parle de plusieurs dizaines de milliers d'unités) : *Les Chroniques de la Guerre de Lodoss*. Les bandes étaient uniquement proposées en VOSTFR et touchaient de fait un public de niche. La version doublée arrivera en 96. La réussite de *Lodoss* (et à ses côtés celle de *La Légende de Lemnear*) devance la vague OAV de Manga Mania qui n'arrivera que deux ans plus tard en kiosque. Par écho, l'univers de *Lodoss* a pu bénéficier du succès des jeux vidéo d'époque (*Zelda* évidemment, mais aussi *Breath of Fire*, *Secret of Mana*, *Chrono Trigger*...), même s'il boxe dans une catégorie bien précise, l'*heroic fantasy*.
Les Chroniques de la Guerre de Lodoss avance une production très séduisante, habile mélange d'économie – l'art du posing et de l'illustration – et d'ambitions artistiques. L'auteur Ryô Mizuno reprend des repères

posés par le mythique *Donjons & Dragons* pour étendre son univers. La version *anime* profite du savoir-faire des stars de Madhouse (Nobuteru Yuki et Rintaro en tête, mais aussi Yutaka Izubuchi) et marquer définitivement la rétine des spectateurs.
AnimeLand n'est évidemment pas passé à côté du phénomène, consacrant entièrement son 2e hors-série à cette belle saga (avec même un CD-Rom contenant le premier épisode). La série a par ailleurs glané moult récompenses à l'occasion de notre célèbre Anime Grand Prix, notamment celui de la Meilleure OAV.

NEON GENESIS EVANGELION - 1996

La France comptait déjà une petite communauté adepte de la production mecha/SF avant l'émergence de « Eva ».
Les designers d'Artmic (Kenichi Sonoda), les séries d'AIC (*Iczer, Gall Force*), les imaginaires de Yoshiyuki Tomino ou Leiji Matsumoto ont préparé le terrain. Mais le mérite d'*Evangelion*, soutenu par une distribution VHS d'alors Dynamic Vision (pas encore Dybex) et une diffusion sur Canal+, est d'avoir existé en France légalement là où la proposition mecha était marginale. Avec *Goldorak* quasiment comme seul modèle depuis plus de quinze ans, la France a pris en pleine figure la série de Hideaki Anno, comme si la psychanalyse arrivait pour la première fois sur leur petit écran.
De la projection des courts-métrages étudiants *Daicon* à la formation de Gainax, Il y a tant à dire sur la genèse d'*Evangelion*, œuvre aux confluents des modes, synthèse de 20 ans d'animation puis influence des 20 années suivantes. Mecha agile,

"G.I.T.S. CONSOLIDE LE CRÉDIT DONNÉ À L'ANIMATION JAP'."

psychanalyse, religion, héros fragile, fan service, combats de kaiju... *Eva* n'a certes pas tout inventé mais sa réalisation reste encore de nos jours un modèle salué par tous les artistes professionnels – jeunes comme vétérans –, son esthétique a transformé le rapport au mecha et à l'alliance homme-machine.
Elle est sans conteste incontournable.
La thématique et l'histoire particulières des mechas sont au fronton de la maison *AnimeLand*. Au-delà des quatre couvertures squattées par Rei, vous pouvez retrouver plusieurs longues analyses de l'œuvre dans nos lignes au fil des décennies.
Son palmarès également est flatteur avec trois titres de Meilleure Série TV (et un titre de Meilleur Espoir en 96, largement confirmé depuis, donc !).

GHOST IN THE SHELL - 1997

Distribué dans nos salles obscures en 1997, le film *Ghost in the Shell* fut une des stars de la collection VHS/DVD Manga Mania d'époque. Dans la lignée d'*Akira*, le long-métrage consolide le crédit donné à l'animation japonaise pour adulte. Exigeante, sophistiquée, belle, mais difficile d'accès pour beaucoup, l'adaptation en film du manga de Masamune Shirow est parfois, à cause de sa froideur, classée comme œuvre élitiste. En dépit d'une petite censure, le titre séduit de nombreux fans, qui sont subjugués par la révélation du talent unique de réalisateur, Mamoru Oshii. *Ghost in the Shell* invite à étudier le cyberpunk par son versant philosophique et contemplatif. Une expérience bien différente du manga, arrivé un an plus tôt en France, qui mérite lui aussi une lecture approfondie.
Avec le développement de la collection Manga Mania, la France a pu donc découvrir des œuvres jubilatoires, décomplexées, débridées (concernant les OAV), mais aussi le haut du panier technique, à l'image du cinéma d'auteur de Yoshiaki Kawajiri, le premier film de Gainax (*Les Ailes d'Honneamise*) ou de l'expérimentation via *Blood The Last Vampire* un peu plus tard.
Outre son titre de Meilleur Film en 1997 au Grand Prix AnimeLand, "GITS" (4 couvertures *AnimeLand* en comptant les séries TV) reste plus que jamais d'actualité dans notre magazine avec le numéro 231 qui lui consacre un dossier riche, qui salue sa continuation avec la version (mitigée) de Netflix.

PRINCESSE MONONOKÉ - 2000

Après *Akira* puis *Ghost in the Shell*, la France vit une expérience encore nouvelle avec la projection de *Princesse Mononoké* (Meilleur Film en 98 du GPAL). Si *Porco Rosso* (1992) inaugure l'arrivée discrète de Ghibli au cinéma en France en 1995, c'est bien l'aventure d'*Ashitaka* et de *Mononoké* qui a assis la réputation de Miyazaki et celle du studio. Accessible à un public plus large, le film permet d'apprécier un autre visage de l'animation japonaise. La voilà désormais toute en grâce, porteuse d'un message sain et dotée d'une certaine morale, avec une esthétique plus délicate. Ce long-métrage est un carton mondial pour Ghibli, et Hayao Miyazaki atteindra la postérité tout de suite après, en 2001 avec *Le Voyage de Chihiro*, ses 1 million et demi d'entrées en France et sa moisson de prix, de l'Ours d'or à Berlin à l'Oscar du Meilleur Film d'animation.
L'œuvre de Miyazaki, assurément le premier réalisateur d'*anime* reconnu chez nous au même titre qu'un réalisateur de film « live », contraste avec les œuvres de ses autres contemporains. Loin de la tristesse pédagogique d'Isao Takahata avec *Le Tombeau des Lucioles*, à mille lieues des obsessions médiatiques de Satoshi Kon avec *Perfect Blue* sorti en 1999, Miyazaki offre une fenêtre artistique plus charmante et plus accessible. Ce tournant sera confirmé d'une part avec le reste de la production Ghibli, mais aussi avec l'émergence de nouveaux talents également soucieux d'humanité lumineuse. Ainsi Hosoda invite-t-il au rêve et à la SF sucrée, tandis que Keiichi Hara atténue la violence de son propos avec un graphisme plus chaud. La dernière étape à date de cette évolution est incarnée par Makoto Shinkai.

Neon Genesis Evangelion © 1995 ANNO Hideaki, GAINAX / CAINAX

COWBOY BEBOP - 2000

À l'image du marché américain, la France a très vite adopté *Cowboy Bebop*. Si la série est reconnue au Japon, elle n'a pas lancé de courant ou instauré une mode, ce qui crée souvent un décalage entre nos repères et la manière de situer la série dans l'histoire de l'industrie japonaise. La SF, le western ou le space opera sont autant de terrains connus au Japon. En termes d'animation, le melting-pot *Cowboy Bebop* faisait donc office de grande découverte pour le public français, mais pas forcément sur l'archipel.
Grâce à sa diffusion sur Canal+, alors chaîne la plus audacieuse dans la diffusion d'*anime*, qui visait un audimat d'adultes plus ou moins jeunes, ses références résonnent auprès des passionnés de fictions de genre, de Stanley Kubrick à *Alien* en passant par le cinéma français (*Pierrot le Fou*), avec une parenté assez logique avec le patchwork façon Quentin Tarantino. Il y en a pour tous les goûts ! Cet alliage, couplé à une technique de très haut niveau, de compositions jazzy (Yoko Kanno) et une réalisation riche, donne une pierre précieuse.
AnimeLand a toujours soutenu le cinéma de Shin'ichirô Watanabe. Le magazine a toujours exprimé son amour inconditionnel à *Cowboy Bebop* puisque la série fut en couverture notamment de notre numéro 25e anniversaire. Mieux, elle est l'une des licences les plus représentées avec sept couvertures à son actif. Son palmarès est éloquent : deux fois Meilleure Série TV, quatre fois Meilleur Personnage Masculin (Spike), quatre fois Meilleur Personnage féminin (Faye Valentine). Et quand elle ne gagne pas, c'est le podium assuré. Incontournable on vous dit !

SAKURA - 2001

Après l'ambassadrice *Gigi* en 1981, puis *Sailor Moon* au début des années 1990, voici la reine des *magical girls* années 2000, *Card Captor Sakura*. Dans le sillage de la découverte des œuvres de CLAMP (qui arrivaient alors chez Tonkam, Pika ou Glénat), les Français et Françaises s'attachent à cette petite chasseuse de cartes devant jongler

“LE MELTING-POT COWBOY BEBOP RÉSONNE AUPRÈS DES PASSIONNÉS DE FICTIONS DE GENRE.”

Cowboy Bebop © 1998 YATATE Hajime [Sunrise] / Sunrise

entre histoire de cœur et combats contre le mal. Séduite par la dimension fantastique de la série mais aussi par sa finesse (l'homosexualité y est traitée avec justesse), c'est toute une génération qui découvre les joies des *stock shots* lorsque Sakura invoque ses cartes. En 2000-01, la série se classe 5e puis 4e au Grand Prix AnimeLand de la Meilleure Série TV, derrière *Cowboy Bebop, Neon Genesis Evangelion* et *Vision d'Escaflowne*.
Les aventures de Sakura ne furent pas qu'une tendance d'époque : le nouvel *anime* produit en 2018 a suscité la controverse puisque aucune VF ne fut proposée. Un crève-cœur pour les fans, mais un accroc qui n'a pas empêché le lectorat de se jeter sur la suite du manga, *CardCaptor Sakura Clear Card Arc*. La licence est bien vivante.
AnimeLand serait intimement rattaché à la diffusion de la série sur M6 d'une façon, disons, regrettable. Lorsque la série fut achetée, une ancienne star de notre magazine indique à M6 qu'il est courant – au Japon – de lancer des carrières pour interpréter les thèmes musicaux des génériques (opening). Ainsi a-t-on eu le pénible générique français de Froggy Mix. 30 ans d'animation en France, c'est aussi des regrets...

SWORD ART ONLINE / L'ATTAQUE DES TITANS - 2012 / 2013

La licence *Sword Art Online* s'est imposée en France par son *anime*, à une période où le roman d'origine de Reki Kawahara et le manga étaient encore inédits. La série est une des têtes de gondole du simulcast 2.0 en France sur une plateforme alors toute nouvelle, Wakanim. En convention, les cosplays à l'effigie du duo Kirito-Asuna sont légion.
Sword Art Online est considéré par erreur comme un repère du genre *isekai* (citer le roman *Les 12 Royaumes*, *Dunbine* ou même *Vision d'Escaflowne* serait plus juste). En effet, le concept de la série repose sur les jeux vidéo type MMORPG et l'exploitation de la réalité virtuelle (notamment dans le film *Ordinal Scale*). *SAO*, pour les intimes, a aussi contribué à l'émergence du *light novel* en France.
Même si les ventes restent modestes en comparaison du manga et que le genre était déjà connu en France, *SAO* a soutenu le LN en qualité d'ambassadeur. Au Japon, le roman est aussi une belle source de portage. Le studio Kyoto Animation ou encore la saga Fate en sont les preuves les plus récentes.
Le succès de *SAO* a été suivi d'une autre œuvre majeure, *L'Attaque des Titans*.
On l'oublie assez souvent, mais ce survival-politico-mecha a commencé sur France 4. Son passage sur Wakanim a aussi donné un coup de boost au simulcast, mais ce formidable récit symbolise aussi la génération Netflix. *L'Attaque des Titans* est la licence forte moderne de la japanime et du manga en France, ce dernier figure dans le top 3 de l'éditeur Pika.

YOUR NAME. / LES ENFANTS DU TEMPS - 2017 / 2019

Avec plus de 250 000 spectateurs réunis dans les salles et « seulement » 100 copies pour résister à de grosses productions telles que *Rogue One*, *Your Name.* a été un très joli succès en France. Le grand public a pu découvrir et commencer à identifier le talent de Makoto Shinkai, désespérément baptisé « *le nouveau Miyazaki* » par les distributeurs ou une partie de la presse (dont *AnimeLand*).
La réussite du film sacralise une période où la production de long-métrage japonais est désormais bien moins anxiogène. Certes, le film fait écho à la catastrophe de Fukushima, mais l'histoire d'amour et le body swap sont des moteurs bien plus fun permettant de toucher les spectateurs du monde entier.
Proposé en juin 2020 sur Netflix, le film profite d'un nouvel élan en période de confinement. Les producteurs accompagnant désormais Makoto Shinkai ne s'en cachent pas, il fallait rompre avec le pessimisme et la fin douce-amère qui caractérisaient ses œuvres (*The Voices of a Distant Star* en tête). Le clou est donc définitivement planté avec le film de la confirmation, étape toujours délicate, *Les Enfants du Temps*.
Là encore, les Français se déplacent dans des proportions comparables – 220 000 entrées environ. L'histoire retiendra en outre qu'il s'agit du premier film d'animation à connaître une version 4K dans nos contrées.
Makoto Shinkai a très tôt été dans le radar d'*AnimeLand*, séduit par le parcours atypique de cet autodidacte. La revue fut sensible à sa démarche et à sa liberté de ton. Ses deux derniers films méritèrent logiquement la couverture...

LE BOOM JUJUTSU KAISEN

Un repère des années 2020

Les années 2020 de l'*anime* en France sont déjà marquées par les retentissants succès de *Jujutsu Kaisen*. Retour sur le manga – meilleur lancement de 2020 – et l'*anime*, plus gros succès de Crunchyroll, qui fait déjà date.

Le communiqué de presse est tombé en décembre 2020. Quelques semaines après son lancement le 2 octobre, l'*anime Jujutsu Kaisen* a enregistré plus de 1,5 million de vues sur Crunchyroll France. Après avoir longtemps cherché des séries locomotives, la plateforme aux 4 millions d'abonnés (depuis février 2021) tient ici l'*anime* star des nouveaux *shônen*. Olivier Fallaix, responsable du développement de Crunchyroll France, nous le confirme : « *Il y a eu des surprises cette année comme* Rent-a-Girlfriend, *alors que le manga n'était pas encore publié en France, et nous sommes aussi ravis que* Crunchyroll Originals WEBTOON *comme* The God of High School *et* Tower of God *aient reçu un très bel accueil. Mais* Jujutsu Kaisen *est incontestablement notre plus grand succès de l'année.* »

UN LIEN ENTRE GÉNÉRATIONS ?

Dans notre précédente édition, nous présentions *Jujutsu Kaisen* comme l'un de ces *shônen* « *bon élève* » mené par un auteur de talent amoureux de Yoshihiro Togashi, de Tite Kubo, et extrêmement doué pour mettre en scène des combats d'envergure. Des qualités et un relatif classicisme *made in Jump* qui réunissent lecteurs débutants comme initiés. Ahmed Agne, responsable des éditions Ki-oon qui accueillent le manga en France, partage l'avis : « *Les éditeurs (au Japon, NDLR) doivent jongler avec l'âge de leur lectorat. La démographie des lecteurs du* Weekly Shônen Jump *est composée à 50 % d'adultes, sans oublier une tranche de lecteurs âgés de 40 ans. Il faut donc prendre de jeunes lecteurs et les accompagner jusqu'à l'âge adulte. D'un autre côté, ils doivent penser à ceux qui sont fatigués par le pouvoir de l'amitié. Ils veulent un contenu plus violent et tortueux.* Jujutsu Kaisen *fait très bien ce grand écart entre jeunes et vieux routards, dans la lignée d'un* Chainsaw Man *et de* The Promised Neverland. » La jeune génération de lecteurs est un facteur trop souvent oublié, certains n'ayant jamais lu *Dragon Ball* ou *Bleach*.

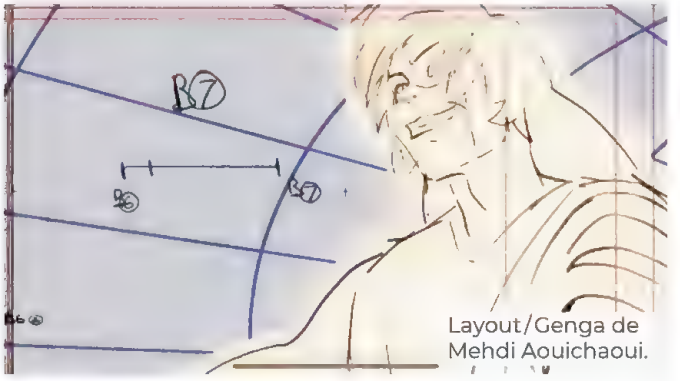
Mais il existe une dernière information capitale dans la réussite du titre avec la présence de l'éditeur Tatsuhiko Katayama. Après *Black Clover* et *Demon Slayer*, l'homme s'occupe désormais de *Jujutsu Kaisen*. Ahmed Agne : « *Nous avions des informations très rassurantes sur la qualité du portage, et Monsieur Katayama est quelqu'un de brillant, éditorialement très clair. Il pense que c'est un* shônen *pour les vieux et un* seinen *pour les jeunes. Il était déjà très soucieux du traitement* anime *de* Demon Slayer. *Avec un tel résultat, MAPPA confirme son intention de porter la réputation du studio à l'internationale.* »

© Gege Akutami/Shueisha, JUJUTSU KAISEN Project

Layout/Genga de Mehdi Aouichaoui.

MAPPA DU GAIN

Après une pincée d'épisodes convaincants, la version *anime* continue d'être au niveau, dans la veine de l'identité de son réalisateur Sung-Hoo Park. Grâce à une bonne qualité d'animation et des envolées techniques spectaculaires, le show sait se faire remarquer. Les Français Ken Arto, Mehdi Aouichaoui et Benjamin Faure font partie de cette aventure. Le trio est identifié comme animateurs d'action. Comme souvent avec la conjoncture actuelle, les animateurs peuvent choisir leurs plans (dans une liste plus ou moins restreinte). Mais la production conserve une certaine exigence[1]. Avec Park-Seong-Hu aux manettes, il n'est pas question d'additionner les cuts afin de respecter le planning, comme l'expliquait Ken Arto sur YouTube : « *J'ai voulu participer à* Jujutsu Kaisen *grâce à la présence de Park. Le réalisateur a lui-même corrigé mes cuts (épisode 16, la scène cliffhanger) car il n'était pas satisfait. C'est un animateur dans l'âme, il sait où il va. En voyant sa vision et les corrections de la* sakkan *Noda Tomomi, malgré le rush, j'ai énormément appris.* » La qualité du cut n'était pas en cause, mais la réussite de l'*anime* passe aussi par la personnalité du réalisateur. Il y a même du contenu qualitatif qui a été supprimé, allant vers l'économie. Mehdi nous le confirme : « *C'est la première fois qu'on retouche autant mes plans, d'autant que nous n'avons pas eu énormément de temps pour les corriger.* »



Layout/Genga de Mehdi Aouichaoui.

Enfin, d'un point de vue artistique, *Jujutsu Kaisen* est une œuvre appréciée. « *Le style est vraiment cool à prendre en main, j'aime bien les designs des personnages. J'ai lu les passages du manga, ça ne me paraît pas très innovant ni impressionnant mais c'est bien fait !* » La variété des *enshutsu* (réalisateurs d'épisodes, à commencer par Goshozono Shouta, 28 ans) amène des essais à l'écran, avec de la 3D ou l'utilisation de Blender. Ce n'est pas toujours concluant mais ça contribue à enrichir cette formule défoulante et divertissante. Le public suit et valide. Les chiffres mentent rarement.

INTERVIEW DE VERCREEK
L'ANIMATEUR PRODIGE DE 17 ANS

À 17 ans, l'animateur philippin Vercreek a impressionné la toile avec ses participations sur *Jujutsu Kaisen*. Il est un symbole de la production contemporaine d'*anime*, membre de la web-gen repérée par les réseaux sociaux. Voilà l'un des talents sur lesquels MAPPA compte pour exploiter les nombreuses scènes d'action de la série.

AnimeLand : Comment avez-vous rejoint l'industrie de l'animation ? Avez-vous reçu une formation ?

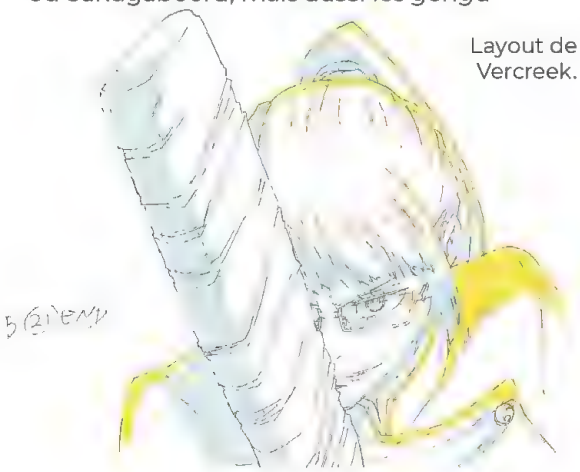
Vercreek : Je suis un autodidacte qui passe ses journées à dessiner et animer avec des amis ! En août 2019, un matin, je reçois une offre d'emploi pour participer au lancement de la saison 2 de *Jashin-chan Dropkick*. J'étais tellement heureux que j'ai fait des roulés-roulés au sol *(rires)* !

Les jeunes talents sont de plus en plus repérés via Internet…

Il était désormais très courant que des producteurs et assistants de production embauchent des animateurs ainsi, mais j'ai appris qu'il y a quelques prérequis pour recevoir des offres de cette façon. Primo, la capacité de dessin est le facteur le plus important. Pouvoir dessiner suffisamment bien pour être utilisé dans une production

“COMPRENDRE LE SENTIMENT DU PERSONNAGE, L’INTÉRIORISER, ET LE DÉLIVRER À L’ÉCRAN.”

est nécessaire ! Bien sûr, cela signifie avoir une bonne compréhension de la structure anatomique, de la rythmique d’animation. Secondo, connaître les rouages du timesheet (une feuille qui sert à noter le timing du plan). Il existe diverses sources pour l’apprivoiser. Il y a des sites tels que Striving for Animation ou Sakugabooru, mais aussi les *genga books* de Mitsuo Iso, Yoh Yoshinari ou Yutaka Nakamura (*Incompleteness series*). Tertio, et bien que cela ne soit pas nécessaire, il est conseillé d’accepter tout type de travail proposé. Quarto, la communication, mais ne confondez pas cela avec l’exigence d’étude du japonais car de nombreux animateurs tra[illegible]aître la langue. Dans ce [illegible]ien aidé par mes amis, Zayd et Yen (voir @zeido @ct_bm sur Twitter) !



Layout/Genga de Mehdi Aouichaoui

Layout de Vercreek.

Parlez-nous de vos interventions sur *Jujutsu Kaisen* : ce combat à trois dans l’épisode 13 (quand Yuji et Nanami frappent Mahito) et le duel que mène Maki dans le 17e.

Sur l’épisode 13, ce cut a reçu plus de corrections que le reste ! À l’origine, je rendais les choses beaucoup plus difficiles qu’elles ne devaient l’être, non seulement en zoomant, mais aussi en faisant tourner la caméra dans tous les sens. Ce que je faisais ne reflétait pas du tout l’idée et les sentiments des

© Gege Akutami/Shueisha, JUJUTSU KAISEN Project

personnages ! J'ai reçu l'une des plus grandes leçons d'animation : n'animez pas seulement pour le fun d'animer. Il faut comprendre le sentiment du personnage, l'intérioriser, et le délivrer à l'écran. Concernant l'épisode 17 (voir genga), le storyboard de Goshozono était tellement ambitieux ! Je l'appelle Gosso kami (Dieu Gosso) ! On m'a proposé cette scène spécifiquement car il ne restait rien d'autre, néanmoins j'étais ravi de travailler sur le personnage de Maki. C'est marrant car j'ai découvert le manga avec ce chapitre. J'étais super excité puis j'ai vu la liste incroyable d'animateurs concernés par l'épisode : Tatsuya, Yoshihara, Yuuki Yamashita, Ken Yamamoto (aussi surnommé Leaf)... Tout ça, sous la direction de Gosso-san. J'avais une grande liberté, tant que je restais fidèle à l'intention et à la perspective. Être capable d'exprimer votre idée rend ce genre de travail plus agréable pour moi, donc je suis reconnaissant.

Quels sont vos modèles ?
Eh bien, il y en a beaucoup (*rires*). Je dirais Hiroyuki Okiura, un niveau de compétence si étonnant que vous confondriez son travail avec une rotoscopie ; Toshiyuki Inoue, également surnommé « l'animateur parfait » ; Yutaka Nakamura, l'un des animateurs les plus populaires et les plus influents à ce jour ; et enfin Shingo Yamashita, mon réalisateur préféré. La cinématographie et la composition de ses œuvres sont une pure folie créant des expériences très rares dans l'industrie. C'est aussi un animateur fou avec des compétences insensées en action, FX et background animation ! Il y en a aussi quelques autres que j'aimerais vous citer comme le dessin absurdement propre et le mouvement fou de Spencer Wan,

Dédicace de Vercreek.

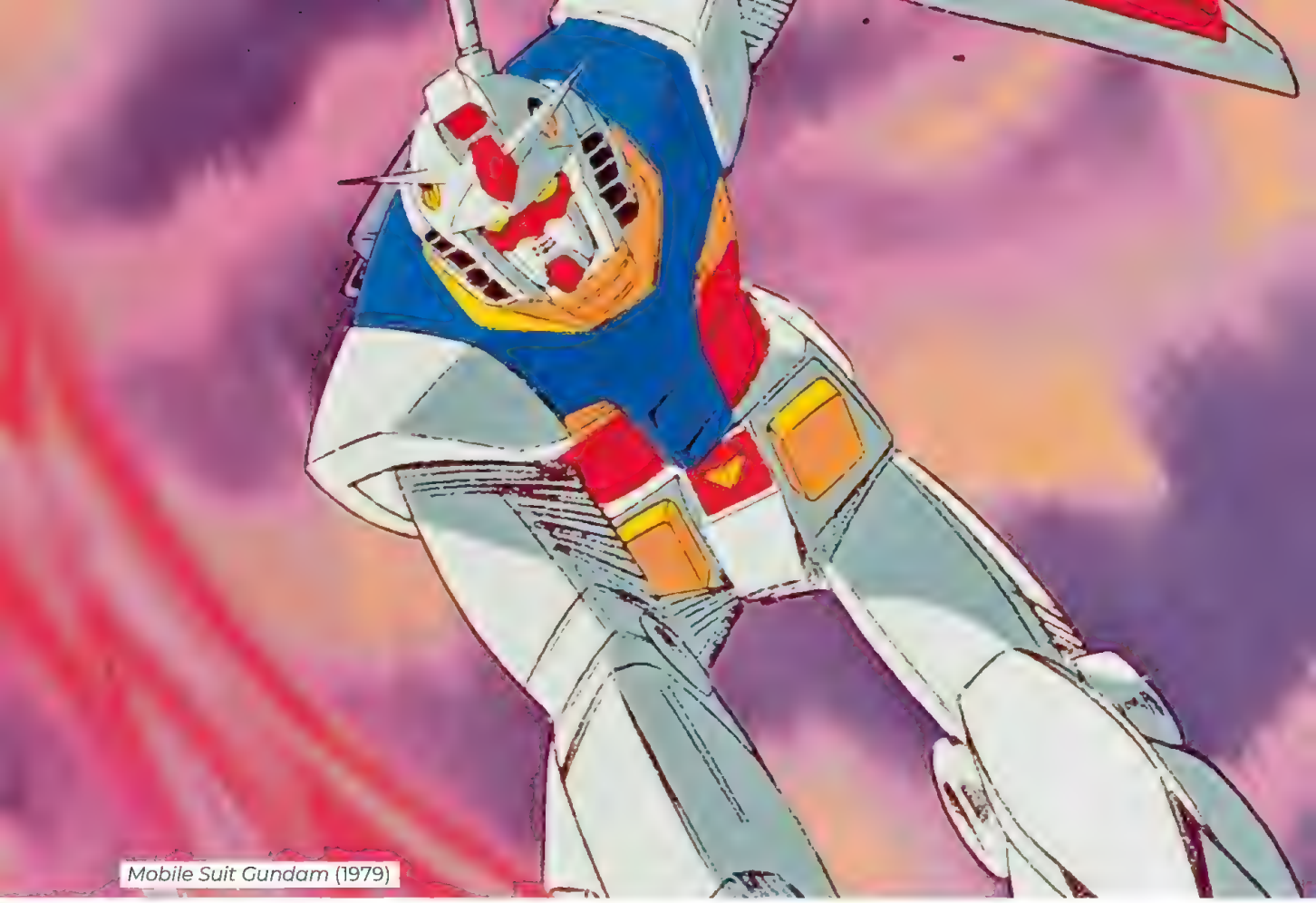
la passion insensée de Weilin Zhang (voir *AnimeLand* n° 224), la 3D de Shingo Fuji qui semble si volumétrique et dynamique, l'implémentation épique de Ren Onodera, Hiromitsu Seki, Yuki Komatsu ... Il y a bien sûr Bahi JD (voir *AL* n° 209), à ma connaissance, l'ancêtre de la génération web dans la communauté anglophone, qui a également été l'une de mes principales inspirations en grandissant. Lire ses interviews sur différents sites m'a toujours motivé.

Article rédigé et propos recueillis par Bruno de la Cruz

Remerciements à Oliver Fallaix, Ahmed Agne, Ken Arto, Mehdi Aouichaoui et Vercreek pour leur disponibilité.

1. Comme nous l'a avoué Mehdi Aouichaoui, il y a eu des soucis de traduction concernant les commandes de cuts passées aux animateurs étrangers. Plusieurs ont dû revoir leurs plans

Layout de Ken Arto.



Mobile Suit Gundam (1979)

DES EXCEPTIONS FRANÇAISES ?

Quand la France acclame ce que boude (ou presque) le Japon

Au Japon, citer *Goldorak*, *Grendizer* en japonais (1975), parmi les références et œuvres phare de la culture pop peut susciter quelques éclats de rires. Dans l'industrie comme auprès du public, le portage de cette œuvre de Gô Nagai est relégué au second plan face à des titres comme *Tetsujin-28*, où pour la première fois un gamin pilote (encore pour l'heure à distance) un robot géant, ou *Gundam* sont des références autrement prestigieuses et installées.

Sans aller jusqu'à parler de malentendu, on peut être interpellé que la distribution de l'*anime Goldorak* en 1978 fasse office de date de naissance retenue communément pour la japanime en France, quand bien même d'autres *anime* furent diffusés avant comme *Le Roi Léo*. C'est bien Goldorak et Actarus qui ont marqué de manière décisive les esprits, récoltant des audiences incroyables lors de sa diffusion sur Antenne 2 (et même une

Mobile Suit Gundam Mobile Suit Gundam (1979) © Sôtsu · Sunr se
DR

couverture de *Paris Match*, alors la bible des magazines grand public) !
La réussite du robot géant cornu – qui revient sous la forme d'une BD originale made in France cette année aux éditions Kana – s'explique par plusieurs facteurs.
Ses qualités intrinsèques d'abord : le design d'Actarus, l'efficacité de la réalisation, l'ambiance musicale entêtante, les morceaux de bravoure, le schéma répétitif du « monstre ennemi de la semaine »... Et surtout par la nouveauté qu'apporte la série, qui a eu l'effet d'un tremblement de terre culturel pour le public, une remise en question profonde et durable des repères culturels.
D'autres séries ont su se faire un nom dans l'Hexagone. *Gigi* (*Maho no Minkymomo*, 1982) en est un autre exemple. Cette série de *magical girl*, reconnue au Japon et très adulte dans son traitement (la série de 91 a mieux marché), a servi de porte-étendard au genre en France, ouvrant la voie au studio Pierrot et à sa *Creamy.* Les quadragénaires restent encore marqués par la candeur de Gigi mais aussi par sa mort, puisqu'elle est la première *magical girl* à avoir mordu la poussière (elle reviendra, ouf). Dans un registre plus larmoyant si c'est encore possible, *Princesse*

Couverture du *Paris Match* de janvier 1979

Sarah (1982) fait partie des séries pionnières très appréciées à son arrivée en 1987 sur La Cinq, en compagnie de Robotech (Macross). Elle est le fruit d'un projet visant à adapter les classiques de la littérature pour enfants, World Masterpiece Theater. Et n'a pas du tout connu le même retentissement au Japon.

Les Chroniques de la guerre de Lodoss

LE DÉCALAGE EXISTE-T-IL ENCORE ?

Sur la période qui nous intéresse plus particulièrement, *Samurai Pizza Cats* a dû attendre sa sortie hors frontières en 1991 pour gagner en prestige, grâce à Saban. En outre, l'impact des *Chroniques de la guerre de Lodoss* à partir de 1994 est bien plus significatif. Au-delà de ses qualités artistiques et de sa facette *Donjons & Dragons* RPG qui coïncidait avec l'appropriation du JRPG dans nos contrées, *Lodoss* est une production résolument adulte sous forme d'OAV, qui tranchait dans une époque où les programmes TV étaient essentiellement destinés aux jeunes et son accueil fut donc à l'avenant.
Cowboy Bebop (1998) fait à sa manière partie de notre sélection. Contrairement à des licences comme *Sword Art Online*, *Cowboy Bebop* est une étoile filante qui a surtout un écho à l'international, aux États-Unis et

“DIFFICILE DÉSORMAIS D’IGNORER L’IMPACT D’UN ANIME AU JAPON ET EN FRANCE.”

en France, ou elle a additionné les éditions collector et les rééditions grâce aux bons soins de Dybex. À partir de son cas, nous pouvons ouvrir le débat sur ces productions pensées pour séduire (essentiellement ?) au-delà du Japon telles *Ergo Proxy*, *Samurai Champloo*, *Afro Samurai* ou encore *Space Dandy*, qui rappelle une règle qu’il n’est pas inutile de rappeler : les Japonais produisent des *anime* avant tout pour leur propre marché intérieur.

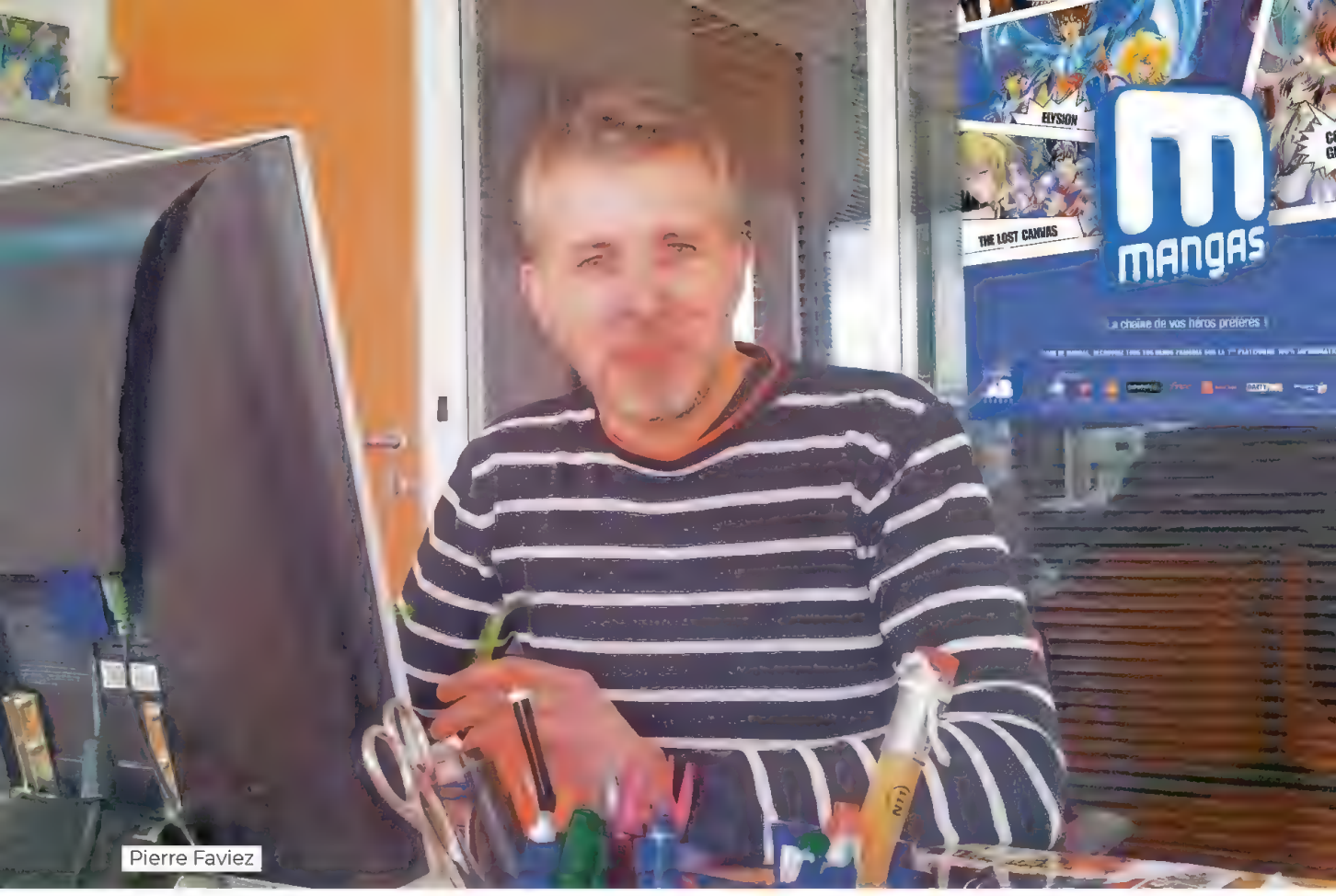
On observe aussi des décalages temporels improbables : il a fallu attendre 2021 pour que la série originale *Gundam* (1979) arrive chez nous (la licence s’est surtout dévoilée par *Gundam Wing* en 2001). Ce mastodonte de la SF a connu des débuts compliqués dans l’Hexagone, sa fanbase croissant très doucement et empruntant des chemins détournés. Mais l’offre légale est enfin là. D’autres œuvres ont dû patienter pour arriver (*Lupin* 1977>85, *Galaxy Express* 1978>88, *Lady Oscar* 1979>86…) mais elles n’étaient pas exactement attendues et l’écart s’est resserré peu à peu. Avec l’arrivée du streaming et l’émergence des réseaux sociaux – mais aussi un travail d’éditeur/diffuseur plus respectueux de l’œuvre – difficile désormais d’ignorer l’impact d’un *anime* au Japon et en France, comme pour *Le Train de l’infini*. Fondamentalement enfin, les publics français et japonais ne partent pas du même point de départ et même si la concomitance devient la règle, le succès au Japon ne prédit pas un succès en France, tout au plus il servira d’accroche marketing flatteuse. La popularité de Ghibli au Japon est incomparable. Cela n’enlève rien au rapport singulier de la France avec la pop culture japonaise, mais il ne faut pas confondre ferveur et adoration.

Bruno de la Cruz

Princesse Sarah

Samourai Pizza Cats

Princesse Sarah © NIPPON ANIMATION CO., LTD
Samourai Pizza Cats © Tatsunoko Productions, Discotek Media, 1990, DR



Pierre Faviez

LA PERPÉTUELLE ADAPTATION DES MÉDIAS SPÉCIALISÉS

L'anime évolue, les médias s'adaptent

L'immédiateté du simulcast en particulier a bousculé les médias qui autrefois passaient pour des augures quand aujourd'hui ils courent après le temps. L'adaptation et la remise en question sont plus que jamais nécessaires dans un paysage en mouvement, tant dans la presse papier que sur Internet.

Poser le constat de l'animation en France et de son traitement demande aussi de sonder l'état de sa presse. Le poids de la presse spécialisée n'est plus le même, en particulier parce que sa périodicité n'est plus pertinente pour la nouveauté immédiate.

Mais sa mission d'analyse et d'explication est encore plus significative à une ère où l'information se digère très vite, comme tente de le démontrer notre magazine. Pour sa part, Thomas Maksymowicz, rédacteur en chef de *Coyote Mag*, pose une analyse crue mais

D.R

MANGA-NEWS
Rechercher un manga, un anime ...
ACTU
MANGA
ANIME
JAPON
JEUX VIDEO
CINÉMA ASIE
GOODIES
L'ESSENTIEL DE L'ACTUALITÉ MANGA & ANIME
Manga & Sport, un nouveau livre à paraître chez Third éditions
L'anime Honda-san - Libraire jusqu'à l'Os bientôt en DVD chez @Anime
Le manga Je ne suis pas un homme d'Usamaru Furuya de retour chez IMHO
Toutes les news essentielles »
TOUTE L'ACTUALITÉ
TOURNOI
Tournoi de la rédaction 2020 - Finale
La saison 2 de Rent-a-Girlfriend sera pour 2022
Une édition collector pour le 1er tome de Mission: Yozakura Family
Un nouveau jeu vidéo pour Shin chan
Un premier fanbook pour Jujutsu Kaisen
Une Nendoroid pour le Globule Blanc U-1196
Mangado : La voie de... La Gameuse et son Chat
Le manga Le Rakugo ou la vie prochainement publié en France
Le planning animation de mars de Netflix

“LES MÉDIAS WEB ONT UN IMPACT BIEN PLUS IMPORTANT QUE LES PRESSES SPÉCIALISÉES.”

lucide : « *Le rapport de force avec l'Internet s'est inversé je dirais, ou au mieux, il s'est équilibré. Si on parle d'audience, les médias web ont aujourd'hui un impact bien plus important que les presses spécialisées. Si un chef Otaku dit que tel manga sorti sous les radars est formidable, tu peux être sûr que ses ventes vont décoller.* » Il reste circonspect face à ce constat : « *Je ne m'avancerai pas sur le terrain de la légitimité journalistique ou déontologique. Je remarque juste qu'on trouve de tout sur Internet, des choses brillantes comme médiocres. Je regrette parfois que certains n'aient parfois pas le recul nécessaire pour faire la différence entre chronique objective et servir la soupe en échange d'avantages. La déontologie ça s'apprend.* » En d'autres termes, privilégier le fond plutôt que la forme générée dans une urgence finalement factice. Sur ce point, *Coyote* et *AnimeLand* sont indiscutablement en phase.

Du côté de Manga News, cette évolution de l'animation a carrément changé le site comme nous l'indiquent Renaud Dayen et Virginie Playe, respectivement gérant et directrice du site. « *Le volume d'informations à traiter a fortement augmenté depuis nos débuts (encore amateurs, en 2003, NDLR). Nous sommes désormais quatre salariés en CDI plus des intervenants externes.* » Le site était à l'origine un portail uniquement consacré aux mangas qui sortaient en France. Avec l'arrivée des nouvelles tendances (merchandising, drama, jeux vidéo) et technologies du web (vidéo-lecture en ligne, formats publicitaires), leur mission évolue. C'est désormais aux médias d'aller vers le fan. « *Il a fallu s'adapter à une nouvelle gestion de l'information avec l'arrivée des réseaux sociaux qui ont pris une énorme importance ces dernières années. Le suivi et le relais sont au centre de nos journées. Les RS restent des endroits de partage et de discussion,*

DR

et d'information, mais ne remplacent pas une base de données comme la nôtre. » Alors, la presse a-t-elle encore un avenir ? Thomas Maksymowicz reste optimiste : « *Oui, je le crois intimement. Nos chiffres actuels le démontrent. Plus trivialement, je n'arrête pas de le répéter, surtout si on s'adresse à des ados, la presse papier possède toujours une arme inoxydable face à Internet : le poster demeure un objet fétiche [...] qui ne doit en aucun cas t'empêcher de travailler ton contenu.* »

UNE ÉVOLUTION QUI MIXE VITESSE ET MEILLEURE CONNAISSANCE DES FANS

S'il est désormais acquis de recevoir de plus en plus d'*anime* sur nos écrans – portables ou pas –, de voir des pubs *Jujutsu Kaisen* ou *My Hero Academia* dans la rue, de connaître les studios Bones ou Wit, d'accéder légalement ou pas à une œuvre, la diffusion et l'écho de la culture japanime ont cependant connu une lente mais féconde évolution sur nos terres. Il y a 30 ans, croiser un lecteur de manga dans le métro était une rareté. Pierre Faviez, ancien de la maison, auteur du livre *La Télé : un destin animé* et aujourd'hui numéro 1 de la chaîne Mangas, partage ses souvenirs : « *Lors de mes débuts chez AB, je scrutais notre forum, je lisais chaque numéro d'*AnimeLand *pour me tenir au courant des productions, de ce qu'elle racontait. C'était un travail de veille, tout comme lorsque j'allais en convention. Voir quelqu'un lire un manga dans le métro c'était presque un événement. Aujourd'hui, l'animation et le manga sont installés, c'est même transgénérationnel.* » Un constat partagé par Jean-Marc Dupire, directeur des programmes et des antennes de Game One et J-One : « *L'arrivée d'Internet a bien évidemment été une révolution. Avant, pour que des acteurs comme nous puissent se tenir au courant des productions et des*

“AUJOURD’HUI, L’ANIMATION ET LE MANGA SONT INSTALLÉS, C’EST MÊME TRANSGÉNÉRATIONNEL.”

tendances, le travail de veille se faisait par la presse spécialisée, qui avait une valeur bien plus grande qu’aujourd’hui, mais aussi et surtout par les conventions. C’est là qu’on sentait les choses venir. »

LE SIMULCAST, CHAMBOULE-TOUT DES CHAÎNES SPÉCIALISÉES

« *Le monde de la programmation a changé avec l’arrivée du simulcast* », observe Pierre, puis de poursuivre : « *Ce fut une forme nouvelle d’achat. À nos débuts, et pour être tout à fait transparent, les séries n’étaient pas très chères. Si J-One a vraiment bâti son modèle là-dessus, chez Mangas on a senti le phénomène venir mais on a agi plus tardivement.* » Il faut dire que la chaîne reste encore perçue comme un catalogue nostalgique. « *Nos premiers essais,* Coppelion *et* Beyond the Boundary, *n’ont pas vraiment marché, on a même eu des spectateurs mécontents des horaires de diffusion. Le simulcast était une valeur ajoutée pour nous, puisque notre succès repose sur la diffusion de grands classiques appréciés en France, comme* Nicky Larson, *encore et toujours numéro 1 de la chaîne. Les gens découvrent souvent qu’on a proposé des séries actuelles telle* Mob Psycho, *mais aussi des inédits comme la dernière série TV de* Lupin. » Cette image un peu rétro, Mangas est en train de la changer avec la mise en place de nouvelles émissions via les réseaux sociaux, de la même manière que J-One va « *développer un contenu d’influence* ». Surtout, Mangas ne récupère pas n’importe quel fichier, effectuant par exemple un remontage audio sur les téléfilms *Lupin* en contactant TMS, un nettoyage des fichiers sur *Tom Sawyer* et même en débloquant l’épisode 37 de la série *Nadia, le secret de l’eau bleue*, parce qu’il y a une injustice à réparer et une exigence à satisfaire. En 30 ans, la captation, l’achat, le traitement vidéo et la diffusion/veille ont donc bien changé.

Bruno de la Cruz

N.B. pour des raisons d’affichage publicitaire non sollicité nous avons retaillé la capture d’écran du site manga news (p. 28).

DR

ENTRETIEN CROISÉ
JEAN-FRANÇOIS DUFOUR ET THOMAS SIRDEY

Jean François Dufour

Thomas Sirdey

Retour sur le plus grand salon français de culture pop

C'est sans doute le salon Cartoonist, dont la première édition a vu le jour en 1993 à Toulon dans le Var, qui marque le début des Conventions de fans de pop culture japonaise. Il a révélé très tôt l'intérêt de créer des lieux de rencontres pour les fans. De fait, depuis bientôt trente ans, un peu partout en France, des associations et des agences événementielles se démènent pour offrir aux fans de toutes générations des moments originaux, inattendus, et la présence de talents de renommée internationale.

Si l'on risque d'attendre encore un moment des pointures telles que Eiichiro Oda (*One Piece*) ou Akira Toriyama (*Dragon Ball*), la France est quand même prisée par d'autres personnalités majeures du manga et de l'animation, tels Hayao Miyazaki, Katsuhiro Otomo, Leiji Matsumoto ou Go Nagai. Aujourd'hui, deux événements ressortent, Paris Manga et surtout Japan Expo. Le développement de ce dernier, édition après édition n'est rien moins qu'exponentiel, et son attractivité ne laisse pas d'étonner. Même si, pandémie oblige, les dernières éditions ont été hélas reportées, son rayonnement perdure. Et cela nous donne ainsi l'occasion de faire un point avec deux de ses fondateurs, Thomas Sirdey et Jean-François Dufour.

AnimeLand : Bonjour messieurs. Merci beaucoup de vous rendre disponibles pour *AnimeLand*. Alors commençons par le commencement, comment est née l'idée de créer Japan Expo ?
Jean-François Dufour : Eh bien, il faut remonter à un temps où nous étions étudiants. C'est essentiel de bien comprendre la dimension étudiante des conventions. En ce temps-là, autour de 1995, les initiatives pour créer des conventions dédiées à la culture pop venaient essentiellement des associations étudiantes dans des écoles et universités en particulier sur Paris, comme l'ESCP, l'université de Saint-Denis ou encore l'Epita. C'est là que j'ai rejoint l'organisation de la convention Epitanime. Nous participions également à un fanzine baptisé Otaku Newave. *AnimeLand* en avait parlé…
Thomas Sirdey : Pour ma part j'étais à l'ISC Paris où j'ai fondé un événement avec Guillaume Dorison appelé Salon ISC de l'imaginaire pour lequel nous voulions absolument une zone dédiée à la culture pop japonaise. C'est en accueillant Japan Expo qui avait eu une première édition que nous avons créé cette zone.

Où se déroulaient les conventions en ce temps-là ?
JFD : Nous avons beaucoup bougé, principalement pour des besoins de place. D'abord à l'école Epita, dont nous investissions les sous-sols, mais on a dû très vite aller voir la direction pour trouver un lieu plus adéquat. Nous avons ainsi pris possession de l'Espace Champerret, puis de l'Espace Austerlitz puis, par trois fois, du CNIT à la Défense… On était passé de l'Epita au CNIT de 3 200 visiteurs à 41 000 visiteurs. Bon, aujourd'hui, c'est encore autre chose (*rires*)[1].

Sortie de scène des idoles =LOVE, 2018

Quand le nom Japan Expo est-il apparu dans vos projets ?
TS : En 2000, nous avons eu deux éditions, une à l'Epita, l'autre à l'Espace Austerlitz. Et le salon s'est appelé Epita Japan Expo 2000.

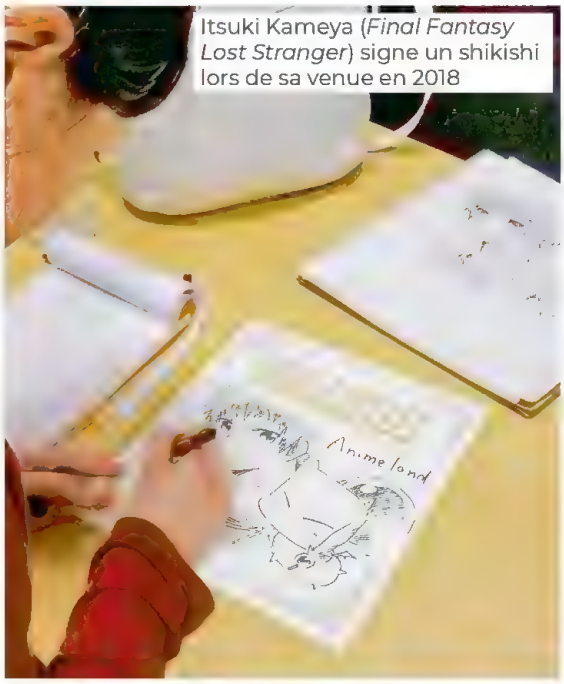
Quelles étaient vos envies au cœur de votre projet ?
JFD : Depuis l'origine notre volonté a été de promouvoir la culture japonaise au-delà de l'*anime*. Nous avions bien étudié ce que faisaient les autres conventions, Cartoonist en tête bien sûr, et nous avons réfléchi à ce qui nous ferait vraiment plaisir. Nous voulions créer un festival qui réunirait toutes nos envies.

Soyons clairs, vous ne gagniez pas votre vie avec uniquement l'organisation des premières éditions ?
JFD : Ah, pas du tout ! Nous avons mis un bon moment avant de réaliser puis de concrétiser ce rêve. Nous avons commencé en tant qu'étudiants, mais une fois les études terminées, nous devions gagner notre vie. J'ai commencé ma carrière notamment chez Capgemini, dans l'informatique, bien loin de nos passions.
TS : Quant à moi, mon parcours a été plus en lien avec notre sujet puisque pendant l'organisation des premiers Japan Expo, j'ai fait un stage de fin d'étude chez l'éditeur de musiques d'*anime* Loga-Rythme, créé par Yves Huchez. J'ai été recruté à l'issue du stage et quand une place de direction s'est ouverte dans la partie vidéo, IDP Home Vidéo, Jean-François nous a rejoints.
JFD : C'est après la première édition à Villepinte en 2006 que nous avons créé SEFA Event. Nous nous sommes franchement professionnalisés en 2007. Cela a signifié démissionner de nos postes respectifs et nous consacrer à 100 % à notre festival.

À partir de là, vous avez appliqué une stratégie de développement particulière ?
TS : Une quoi ? (*rires*) Nous avons avancé édition après édition surtout, car à chaque fois, comme la fréquentation doublait, nous devions repenser et redimensionner les choses. C'est vraiment au jour le jour que nous avons développé notre expertise. On a pris le temps d'aller voir aux États-Unis comment les uns et les autres géraient, les tendances qui se dessinaient, les bonnes et les moins bonnes idées. Nos références étaient Otakon et Anime Exp, en particulier.
JDF : On a pris de l'essor notamment parce qu'on s'est rendu compte qu'on avait en réalité un peu de temps pour développer d'autres projets car Japan Expo ne demandait pas alors d'y consacrer 365 jours pleins par an. Vers la fin des années 2000 on a créé un autre salon à l'automne, Kultima, qui deviendra alors le Comic Con' quand on a eu l'opportunité de déposer le nom en France. On a ensuite vendu l'événement à Reed Expositions France, que nous avions rencontré à travers leur société-sœur américaine Reed Pop. Ils le gèrent depuis.

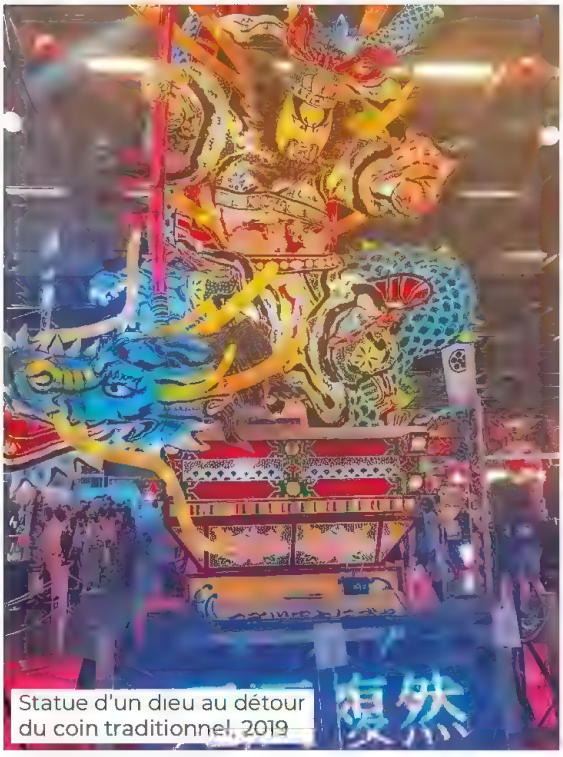
Votre expertise est unique à cette dimension en France, avec la gestion des publics et des invités japonais.
JFD : Avec le temps nous avons gagné en crédibilité. La gestion des invités est un dispositif très complexe. Il faut maîtriser

les codes sociaux, les niveaux de politesse, et nous avons énormément progressé dans notre dialogue avec les acteurs au Japon à partir du moment où nous avons eu des représentants sur place, japonais, qui maîtrisent toutes les subtilités de la langue.
TS : Il faut comprendre que pour les Japonais, ce que nous sommes capables de faire, proposer un plateau aussi riche et varié d'invités, est une chose insolite et quasi impossible chez eux. Parce que c'est en France, nous avons plus de permissivité et de latitude pour mélanger les genres sans que cela crée des problèmes. Dès lors, pas mal de nos contacts japonais ont des étoiles dans les yeux quand ils voient le programme de Japan Expo. Et notre programmation aujourd'hui est pilotée par nos équipes et du contenu co-construit avec les éditeurs et nos autres partenaires, français ou japonais. Nous coordonnons beaucoup mieux nos actions ensemble pour faire venir des invités.



Itsuki Kameya (*Final Fantasy Lost Stranger*) signe un shikishi lors de sa venue en 2018

“PROPOSER UN PLATEAU AUSSI RICHE ET VARIÉ D'INVITÉS EST UNE CHOSE INSOLITE AU JAPON.”


Statue d'un dieu au détour du coin traditionnel, 2019

Comment va Japan Expo aujourd'hui, à l'hiver 2020-2021 ?
TS : Nous avons passé une année 2020 très bizarre, comme tout le monde. Nous avions dû réagir en direct pendant Japan Expo Sud à Marseille en mars 2020 pour respecter les jauges imposées de 5 000 personnes dans le salon. Nous avons ensuite bénéficié d'aides gouvernementales. Nos visiteurs et partenaires sont toujours prêts pour l'édition 2021 que nous planifions du 14 au 18 juillet, un peu plus tard qu'avant. Le programme est encore en construction. Nous imaginons aussi un ensemble de scénarios et de solutions pour adapter le festival à cette nouvelle donne. Mais nous estimons avoir de la chance, alors haut les cœurs !

Propos recueillis par Sébastien Célimon

1. En 2019, Japan Expo a dépassé les 250 000 visiteurs, plaçant le salon dans le trio de tête des plus fréquentés de France en fréquentation moyenne quotidienne, derrière le Salon de l'Auto et celui de l'Agriculture.

MARCHÉ MANGA 2020 LE BILAN

Une période folle

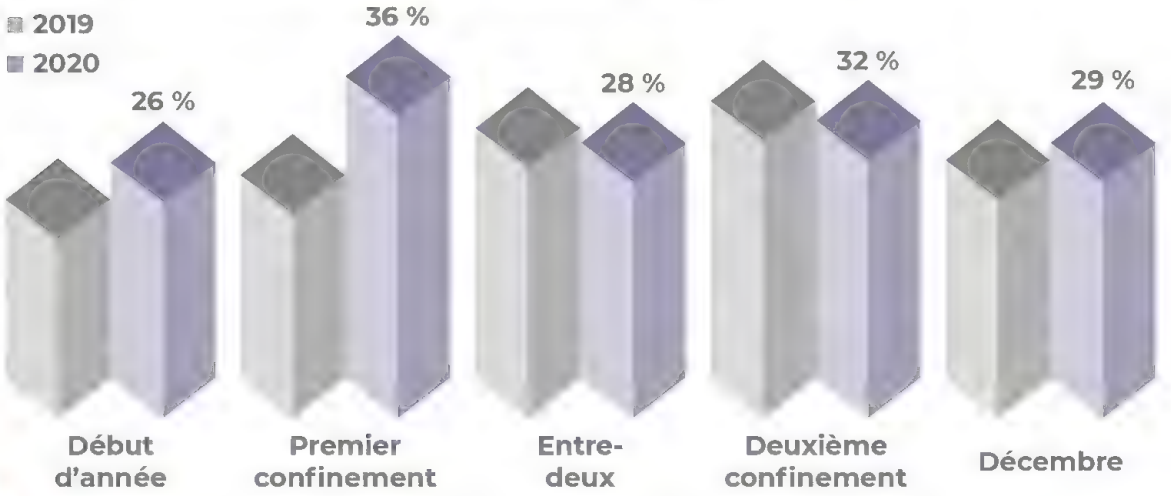
En dépit de la pandémie, le secteur du manga a connu une nouvelle année exceptionnelle. Représentant 42 % des ventes BD en France, jamais il ne s'en est autant vendu, démontrant la force tranquille d'un marché débuté réellement il y a 30 ans avec *Akira*. Petit tour de France du top 5 éditeurs, par les chiffres.

Depuis 2016 (voir notre dossier dans *AnimeLand* n° 215), le marché du manga connaît un renouveau. Cette embellie s'envole en 2020. La BD, univers éditorial dans lequel s'intègre le manga, enregistre une hausse de 9 % des ventes avec 53,1 millions d'exemplaires vendus (contre 48,5 en 2019). Selon le bilan GFK, « *les mangas représentent 42 % des ventes en volumes cette année, soit le segment le plus dynamique de l'univers. Sa croissance atteint +18 % en 2020.* » Résultat, les ventes de manga ont augmenté de 17 % en un an. Des tendances sont à retenir : le public s'est concentré sur les valeurs sûres, que les titres dits « *middle sellers* » (entre best-sellers et ventes modestes) ont souffert de leur absence des grands réseaux de consommation malgré un joli rebond.

FOXTROT

C'est un constat partagé par l'ensemble des éditeurs. Face à la pandémie et une situation fluctuante, c'est toute la chaîne du livre qui s'est enrayée. L'industrie avançait à pas de renard. Satoko Inaba, la responsable éditoriale chez Glénat : « *Comme tout le monde, nous avons dû nous adapter au fur et à mesure à cette nouvelle situation. Quelques invitations d'auteurs japonais ont été annulées, et à*

Représentation de la part du top 20 séries BD par périodes

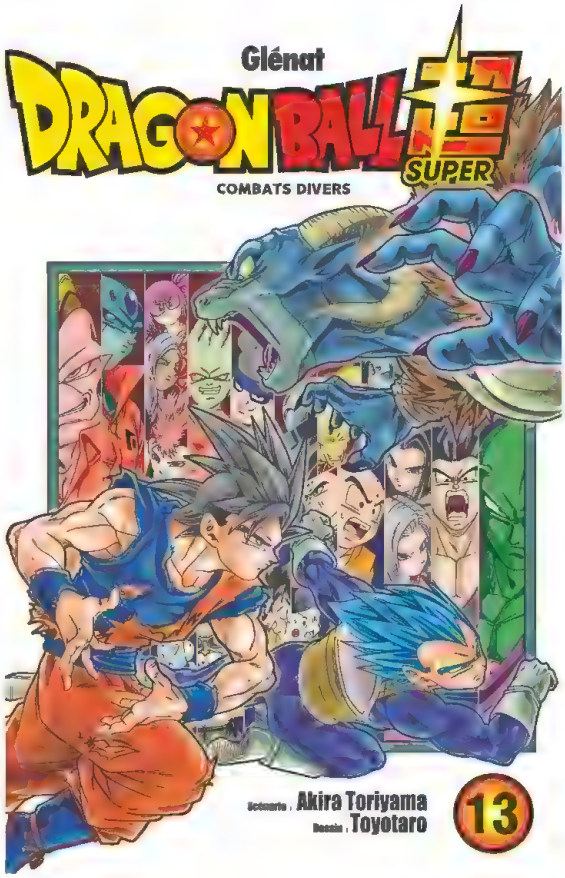


Source : CFK market intelligence
France/livre univers Bande Dessinée

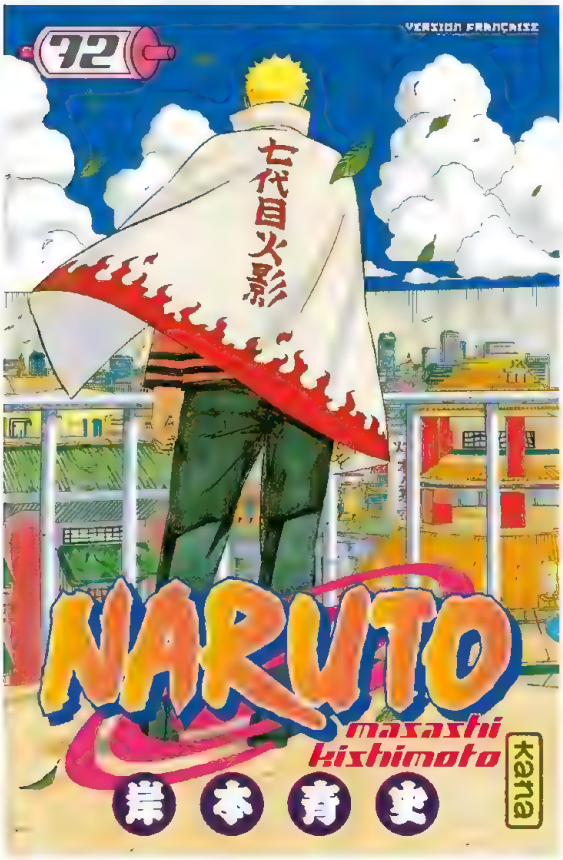
l'heure actuelle, nous ne savons pas quand ils pourront reprogrammer une venue en France. » Un problème qui empêche aussi tout mouvement dans l'autre sens. Une vraie douleur selon Grégoire Hellot, responsable chez Kurokawa : « *Ne pas aller au Japon est difficile à vivre car non seulement c'est une habitude pour moi, mais c'est vital pour notre métier. Le terrain nous manque.* » Qui dit terrain, dit contacts humains, conventions, rencontres entre professionnels. « *C'est là qu'on sent les tendances* », explique Ahmed Agne de Ki-oon, tandis que Grégoire Hellot préfère le vrai contact humain aux « *débats parfois difficiles qui ont lieu sur les réseaux sociaux* ». Les éditeurs ont développé des activités en ligne pour pallier l'absence d'événements : actions croissantes de visibilité sur le Web (avec des opérations de manga gratuits), lives par l'équipe édito, tables rondes autour d'un titre ou encore interventions d'auteurs. « *Les Français étaient bloqués chez eux. Au final, le jeu vidéo, le streaming et le livre en sortent "gagnants", si je puis dire* » résume Ahmed.

LES MARCHES DU MARCHÉ

L'historique éditeur Glénat conserve son rôle de leader sur le marché avec 22,5 % de parts, bien devant le 2e qui avoisine les 14 %. Satoko Inaba nous fait le bilan : « *L'année 2019 avait déjà été exceptionnelle avec une progression à +22 %, mais nous poursuivons toujours dans ce sens, avec progression de +10 %. Cependant, nous restons vigilants, car la concurrence reste extrêmement dynamique et de plus en plus nombreuse !* » Pour asseoir sa position, Glénat peut compter sur les étoiles de son catalogue à commencer par *One Piece* (21 millions d'exemplaires vendus depuis la parution du tome 1, n° 1 des ventes manga depuis 2011). « *En 2020 elle pèse à elle seule 8,3 % du marché, avec +35 % en volume. L'évolution est évidemment drivée par nos nouveautés mais pas seulement, car le tome 1 se trouve également dans le top 15. Nous continuons donc de recruter sur la série. On s'éloigne là d'un simple phénomène de mode, pour aller sur un permanent grandissant. Idem pour* Dragon Ball, *la série initiale est toujours suivie avec une évolution des ventes.* » La nouveauté *Dragon Ball Super* continue d'occuper le top 20, et de manière générale la série *Dragon Ball* (*DB* + *DBS*) est la 4e série du marché en 2020, sans nouveauté *anime*. Le retour d'*Akira* n'est pas passé non plus inaperçu : « *Avec 4 000 exemplaires vendus en 1 mois et une rupture immédiate, le coffret a dépassé toutes nos attentes, malgré un prix très élevé pour un manga.* » Un brillant constat valable aussi pour les rééditions (*Ranma ½*, *Parasite*). Au rayon



nouveautés, *Shadows House* est une belle découverte, et *Jizo*, réimprimé, a également su séduire des lecteurs. Sans surprise, la diffusion d'*anime* a boosté les ventes d'autres têtes de gondoles. « *Actuellement, c'est sur* Dr Stone *que cet effet est le plus visible*, constate Satoko Inaba. *Le manga est édité depuis 2018 et en 2020, fait 34 % de ventes de plus que 2019.* » Les petits points noirs de l'année Glénat sont *Ashidaka*, *L'Oxalis et l'or* ou *Wind Fighters*. « *Ce sont des titres qui ont été un peu plus difficiles à placer, souffrant sans doute d'un manque de visibilité que nous aurions pu avoir sur une année plus ordinaire.* » Du côté des fins de série, *Blue Giant* est « *un titre qui compte des lecteurs très fidèles et assidus* ». Les comptes sont également au beau fixe chez Kana avec une croissance de 30 %. L'éditeur



“UNE TRÈS BELLE ANNÉE QUI AURAIT PU ÊTRE EXCEPTIONNELLE SANS LA COVID-19.”

nous confirme une très belle année 2020 qui aurait, selon Christel Hoolans, directrice générale de Kana notamment, « *sans doute pu être exceptionnelle sans la Covid-19* ». *Naruto* est (encore) le grand gagnant de l'année avec 127 850 unités écoulées grâce à une énorme opération promotion. Au total, la série a totalisé 1 193 950 tomes vendus en 2020. Les nouveautés de Kana ne sont pas en reste. « Asadora *(15 000 ex.) et* Shaman King star édition *(13 000 ex.), nos deux principaux lancements, sont réussis, même si cela a été plus compliqué pour* Shaman King Flowers *qui est sorti au moment du 1er confinement.* » L'accueil de la collection Life est bon : « *Les ventes sont, dans la durée, au niveau espéré, et surtout la critique, tant des libraires que des journalistes, est excellente.* » Le long travail de fond autour d'Inio Asano depuis 2006 a aussi porté ses fruits : son anthologie a rapidement atteint les 6 000 exemplaires tout comme la réédition d'*Un monde formidable* sous forme d'intégrale. En une année, Kana en a vendu autant qu'en 14 ans. *DDDD* a gagné 44 % de ventes et *Bonne nuit Punpun* atteint les 18 000 tomes écoulés ! Enfin, *Slam Dunk* en est à 130 000 ventes nettes sur 14 tomes avec un tome 1 qui recrute 200 nouveaux lecteurs chaque semaine et un artbook qui a très vite été en rupture de stock. En revanche, l'excellentissime *Ushijima* cale avec moins de 300 ventes par tome, « *un* seinen *arrivé trop tôt sur notre marché* », déplore Kana.

Du côté de Pika, tous les voyants sont aussi au vert, comme nous le confirme la directrice Virginie Daudin Clavaud : « *Ce fut une année hors-norme et tellement inattendue. Si les*

premières semaines après le confinement furent compliquées, les ventes se sont envolées depuis mai, à la réouverture des librairies. » Ainsi, Pika a pu compter sur son trio infernal *L'Attaque des Titans - Fairy Tail - Seven Deadly Sins* (2 millions d'unités en cumulé) pour afficher des ventes à la hausse de plus de 20 % sur 2020 et coller aux basques de Kana avec 15 % de parts de marché. *L'Attaque des Titans*, qui a profité de l'arrivée de sa saison 4 mais aussi la rediffusion des premières saisons sur Netflix, a vu ses ventes multipliées par quatre. Au rayon des grandes satisfactions, *The Quintessential Quintuplets* (4e meilleure nouveauté de l'année) et surtout le retour de *Sailor Moon* (premier tirage écoulé entre 12 et 15 000 unités en 4 mois). On peut y ajouter l'artbook *Dreamland* (8 000 unités, voir *AL X-Tra* n° 63), *Orient* (entre 12 et 15 000), *Origin* (10 000), *Iruma* (meilleure vente de nobi nobi ! malgré un démarrage difficile). *Happiness* et *Fuka* ont pu compter sur la fan-base de Shuzo Oshimi et Kouji Seo pour atteindre 5 000 et 10 000 unités vendues... Un joli tableau terni par quelques lancements qui toussent. La collection Sport Addict, avec *Swimming Ace* et *Uchikomi - L'esprit du judo*, qui devait profiter des Jeux olympiques, comptent « seulement » 3 000 et 4 000 unités écoulées. *Blizzard Axel* peine à sortir du vestiaire autant malgré la présence de Nakaba Suzuki (« *une vraie désillusion, peu compréhensible* »). *Born to be on air* s'est crashé avec quelques centaines d'unités seulement (« *un véritable crève-cœur, ça fait mal !* ») malgré l'adaptation *anime* sur Wakanim. Enfin, le recul du *shôjo* se confirme avec des ventes moyennes à 4 000 unités. « *On est loin de l'époque où il avait une audience de 20 000 lecteurs ! Néanmoins, on constate qu'il se développe bien sur le numérique.* » Une piste à creuser pour l'éditeur. La maison Ki-oon qui a fêté ses 15 ans en 2019 renforce grandement sa 4e place avec plus de 11 % de parts de marché et une progression de 30 % des ventes. « *C'est extraordinaire, contre tout attente*, constate, presque sans y croire, Ahmed Agne. *Réaliser une telle année malgré trois mois de confinement, c'est inimaginable.* » Ki-oon a dû repousser bien des nouveautés afin d'aérer son planning : « *J'ai pris la décision de reporter plusieurs titres à 2021, comme* Ragnagna *par exemple, qui demandent d'être vraiment présentés, installés, et de conserver la date de* MHA Team-Up, *qui est une licence installée. Nous avons aussi écouté l'avis des libraires et membres de la distribution, qui avait moins*

“LES VENTES SE SONT ENVOLÉES DEPUIS MAI, À LA RÉOUVERTURE DES LIBRAIRIES.”

de temps pour travailler, ce qui impacte la réceptivité des titres. » Malgré l'arrêt d'*Act-age* – dans le top des meilleurs lancements en trois mois –, « *un déchirement* » selon Agne, l'excellent bilan de Ki-oon repose sur la réussite de *MHA*. Le manga rejoint le clan des millionnaires avec *Dragon Ball*, *Naruto*, *One Piece*, *Bleach* ou encore *Fairy Tail* avec 1 235 000 exemplaires juste pour la série principale. Parmi les nouveautés, *Jujutsu Kaisen* s'annonce aussi très fort avec le meilleur lancement historique de l'éditeur et 275 000 unités selon GFK. Ki-oon compte aussi sur les solides ventes de *Beastars* et des œuvres de Gou Tanabe. Au rayon des déceptions : *Noise*, *Route End* et *Dimension W*. Le top 5 est complété par Kazé (7,8 % de parts de marché). *Chainsaw Man*, malgré sa belle réputation, a connu un lancement compliqué, le tome 1 est sorti à 15 jours du premier confinement. Ça ne l'empêche pas d'être la 3e meilleure nouveauté de l'année. La réussite de *The Promised Neverland* est confirmée. C'est « *une année exceptionnelle, comme chaque année depuis la parution,*

la série progresse et représente 3,6 % du marché français ». Si Kazé a proposé peu de nouveautés, notons le très bon *middle seller* *Doppelganger* (4 000 ex.).

Bruno de la Cruz

Note de méthodologie : tous les chiffres de l'article sont donnés par les éditeurs, hors précision entre parenthèses.

PANINI

L'année 2020 marque le retour de Panini au premier plan. Le second départ de *Demon Slayer* s'avère payant puisqu'en particulier chaque coffret (1-3 et 4-6) s'est vendu à plus de 8 000 exemplaires. Le nouveau responsable éditorial Masahiro Choya précise que « *la série continue de recruter de nouveaux lecteurs* », Panini ayant mis en place « *plus d'un million d'exemplaires sur le marché* », 2021 sera sans doute l'année de la confirmation. L'éditeur se félicite en outre du « *vrai succès* » de la 3e édition de *20th Century Boys*, appelée *Perfect*, avec plus de 6 000 exemplaires vendus à début mars

ENTRETIEN
YVAN WEST LAURENCE

Yvan West Laurence

Un rédacteur pas si fou

Rédacteur en chef historique d'*AnimeLand*, Yvan West Laurence a piloté la rédaction du magazine pendant 15 ans. Cela fait de lui un observateur particulièrement privilégié de la manière dont l'animation japonaise a infusé auprès du public français, entre séries télévisées et imports improbables. Entretien passionné.

AnimeLand : Plongeons dans la plus haute antiquité : quel âge avais-tu aux débuts d'*AnimeLand* ?
Yvan West Laurence : Mon bon monsieur, j'avais vingt ans passés, comme la plupart des gars qui ont fait partie de l'aventure dès le début.

Qui étaient donc les pionniers qui étaient là dès le départ ?
Ils sont connus bien sûr. *AnimeLand* à la base c'est essentiellement Pascal Lafine, Vincent Osée Vu, Cédric Littardi, Olivier Fallaix et moi-même. Mais il y a eu d'autres personnes qui sont venues participer très vite.

Quelles étaient les conditions qui ont favorisé la création du magazine ?
J'avais réuni une équipe de fins connaisseurs pour une association qui existait à l'époque, les Pieds dans le PAF, qui voulait faire un dossier sur l'animation japonaise. Un gars, qui était journaliste et qui devait sortir un fanzine appelé *Téléfiction*, pour lequel nous avions concocté le dossier en question, s'est mis à nous traiter de tous les noms quand il a vu tout ça. Piqué au vif, on a décidé de créer notre propre fanzine avec le dossier qu'on avait rédigé, le tout premier *AnimeLand*, en même pas deux semaines. La petite histoire veut que de son côté, *Téléfiction* a écrit un dossier à charge contre l'animation japonaise et n'a pas survécu au-delà du premier numéro...

Pour qu'on comprenne bien, tu travaillais à l'époque ?
Oui, je travaillais, j'étais opérateur de digitalisation, un scanner vivant. *AnimeLand* était alors un fanzine disponible dans des magasins spécialisés et des librairies, et nous travaillions bénévolement.

On a du mal à se rendre compte, mais à l'époque, il n'y avait pas de rayons d'*anime* ou de mangas dans les magasins vidéo et les librairies. Comment alimentiez-vous votre toute jeune passion pour le sujet ?
Au-delà de ce qui était sorti en France en VHS, tout ce qu'on trouvait était de l'import, venu des États-Unis qui étaient un peu avancés par rapport à nous, et bien sûr du Japon. Pour les mangas il y avait en

Librairie Tonkam, rue Keller à Paris, du temps où elle était ouverte.

Junku, rue des pyramides à Paris, l'équilibre entre culture et divertissement.

DR

particulier deux librairies japonaises, Junkudo et Tokyodo à Paris du côté d'Opéra, destinées prioritairement aux expatriés japonais. L'information a fini par circuler. C'était beaucoup moins cher à Junku, alors c'est surtout là qu'on allait tous les week-ends.

Quels étaient ce qu'on appellerait aujourd'hui les meilleurs spots pour les *anime* et le manga ?
Et les maquettes ! Outre les librairies japonaises du côté d'Opéra, il y avait la boutique Madoka sur le sujet, Katsumi, la première boutique Tonkam rue Keller derrière Bastille, bien avant que Dominique ne crée la maison d'édition... Cédric Littardi était pour sa part un rôliste autant que je me souvienne. Moi j'étais déjà un gros fan de *Robotech*.

Publicités issues de magazines des années 1990

apparaît dans *Robotech*... Il a cessé il y a quelques années. Je dois reconnaître qu'*Animag*, un magazine américain sur les *anime*, m'a influencé pour concevoir la maquette d'*AnimeLand*.

“MOËBIUS, QUI DÉFENDAIT AKIRA, EST INTERVIEWÉ DÈS LE PREMIER NUMÉRO.”

Qu'y trouviez-vous ?
Faut bien dire qu'en dehors de la télévision et les éventuels magazines qui publiaient parfois de rares illustrations tirées des dessins animés japonais, il n'y avait rien de disponible en français. On dénichait donc en import des artbooks japonais, des cassettes vidéo, des magazines...

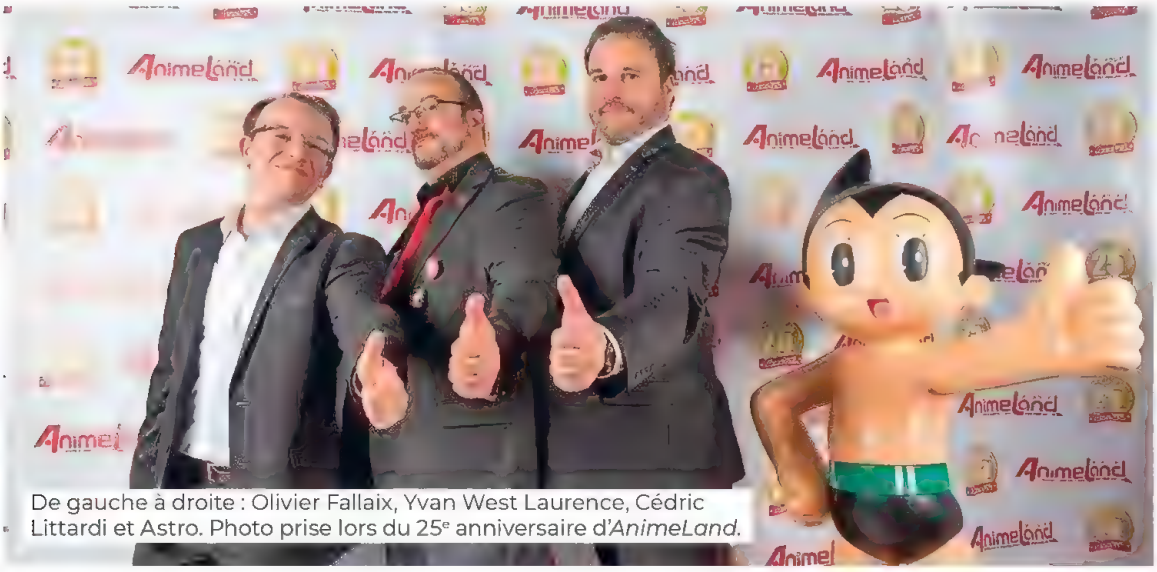
Ah oui ? Lesquels ?
Animage par exemple, magazine japonais qui avait déjà plus de dix ans et qui existe encore, tout comme Newtype, à peine plus jeune. *Animedia* et *Anime V* aussi. Il y avait aussi Protoculture Addicts, qui venait d'Amérique du nord, du Canada. Son nom vient d'une race extra-terrestre disparue qui

Exemple de garage kit de *Nadia, le secret de l'eau bleue.*

Côté cinéma, ça disait quoi ?
En 1990 je crois, la Mutualité avait programmé une soirée avec deux films, en ouverture *The Swamp Thing* ; et un film d'animation japonais, *Urotsukidoji*, appelé à ce moment-là *Legend of the Overfiend*. Une expérience marquante, tant c'est sanglant et adulte. Et puis il y a eu *Akira* en 1991.

C'est important comment ?
Légendaire ! Une avant-première à Paris a été présentée par Moëbius, qui défendait ardemment le film, et je suis allé discuter avec lui avant la projection. Il était très content de voir quelqu'un qui connaissait Miyazaki. C'est pourquoi il est interviewé dès le premier numéro d'*AnimeLand*.

Pas mal comme début ! Ça a marché tout de suite ?
On a fondé une association, Animarte, pour donner un cadre légal à *AnimeLand* même si nous avions le soutien logistique des Pieds dans le PAF. Les 500 exemplaires ont coûté 5 000 francs que Vincent et moi avons payés de notre poche. Au début, j'allais déposer le fanzine chez Album, dans les librairies



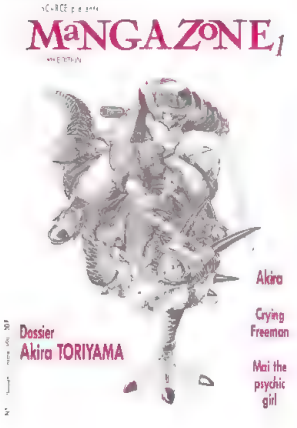
De gauche à droite : Olivier Fallaix, Yvan West Laurence, Cédric Littardi et Astro. Photo prise lors du 25e anniversaire d'*AnimeLand*.

Glénat, Tonkam, dans les boutiques que je connaissais bien. Ça se limitait du coup à Paris. Et l'accueil a été très bon. Il se vendait alors environ 25 francs, un peu moins de 4 euros.

Ça veut dire qu'on ne trouvait *AnimeLand* nulle part ailleurs ?
Cela s'est développé très progressivement, notamment avec l'aide d'associations régionales qui étaient très actives dans pas mal de grandes villes (Lyon, Bordeaux, Lille, Marseille, Toulouse). Nous sommes restés fanzine jusqu'en 1996 et ce n'est qu'au numéro 22 que nous sommes passés magazine vendu en kiosque. Juste avant ça, les derniers fanzines tiraient à 10 000 exemplaires dont on vendait facilement la moitié. J'avais remarqué déjà la limite de la vente de fanzine : quelques libraires ne jouaient pas le jeu et payaient rarement les exemplaires vendus. Concrètement, nous étions en dépôt-vente, c'est-à-dire qu'ils avaient un certain nombre de numéros en rayon. Avec *AnimeLand* passé magazine, en kiosque, beaucoup ont grincé des dents mais d'autres sont restés fidèles et ont continué à travailler avec nous. Nous étions alors passés à 25 000 exemplaires par mois, au début...

Il y avait de la concurrence ?
Il y avait énormément de fanzines comme *Kimagure Manga mag*, *Vision Parallèle*, *L'Effet Ripobe*, *My City*, et *Tsunami* qui avait le statut de fanzine alors qu'il était édité par une société, Tonkam. Mais c'était complémentaire... Et côté magazines y'en a eu aussi, progressivement, comme *Japan Vibes* et même *Coyote*. Mais chacun faisait sa tambouille et avait sa propre ligne éditoriale.

Quels étaient les événements où vous exposiez, où vous teniez un stand ?
Nous avons bien sûr été dans les premiers salons, et c'était vraiment différent alors. Il faut savoir que pour le premier Cartoonist, y'avait PERSONNE ! Y'a eu BD Expo, y'a eu un festival BD des écoles ESCP (aujourd'hui ESCP Europe) auquel participaient Xavier Dorison, Alex Alice et Cédric Littardi. En 1996 y'a eu Planète Manga, qui avait annoncé la venue d'Akira Toriyama, qu'on n'a jamais vu bien entendu. Le premier invité japonais pour Cartoonist à Toulon, ce fut Shingo Araki grâce au financement de Madoka et *AnimeLand*, mais surtout les bons contacts de Pierre Giner... On a vu naître et se développer quantité d'événements importants.



“IL Y A EU UN AVANT ET UN APRÈS PRINCESSE MONONOKÉ.”

Qu’est-ce qui selon toi a signalé un changement dans la relation aux *anime* ?
Il y a eu plusieurs moments très différents qui, avec le recul, se sont avérés cruciaux. Quand on a enfin pu avoir en France des cassettes VHS Secam compatibles avec les magnétoscopes français, cela a tout changé. *AnimeLand* a d’ailleurs été l’un des tout premiers à proposer aux membres de son association une VHS Secam de *Bubblegum Crisis* avec les voix japonaises et des sous-titres anglais. Mais la sortie de titres japonais sous-titrés en français a vraiment changé la donne. Le marché vidéo de l’animation japonaise en France s’est très vite développé, y compris avec des titres « nostalgiques », des séries enfin complètes, sans parler des films *DBZ* doublés en français que AB s’est enfin décidé à sortir, de même que les films de *Saint Seiya*. Quand le *Club Dorothée* s’est arrêté, beaucoup ont dû apprendre à se passer de la télévision et se sont tournés vers les sorties vidéo. Il faudra attendre quelques années avant que des chaînes comme Canal + ne proposent des titres qui marqueront autant que TF1 ou La Cinq, notamment avec *Evangelion*, *Full Metal Alchemist*, *Cowboy Bebop* ou encore *GTO*...

Et du côté du manga ?
Pour les mangas, j’ai le souvenir de la foule massée devant la librairie Junku qui bloquait littéralement la circulation sur plusieurs rues à Palais-Royal. C’était la folie tous les samedis devant toutes les boutiques qu’on fréquentait. Et chaque parution, pas tant française que japonaise, était alors un véritable événement. C’était la preuve qu’il se passait vraiment quelque chose.

Et la reconnaissance plus large pour l’animation japonaise ?
Sans hésiter c’est venu avec *Princesse Mononoké*. Il y a eu un avant et un après. J’ai présenté, à Valenciennes, la toute première projection en France en 1998. Ça a été vraiment un grand déclic. Ce n’est malheureusement pas *Ghost in the Shell*, ni *Porco Rosso*, mais bel et bien *Mononoké* qui a fait basculer les choses.

Et ensuite ?
Ensuite, comme tout le monde, on a continué de se professionnaliser et aux débuts des années 2000 l’offre a évolué, elle s’est multipliée et tout est allé très vite. On est passé d’un moment de matérialisation dans les années 1990, aux années 2000 avec l’avènement d’Internet et des offres de streaming. *AnimeLand* en ce temps-là s’était installé rue Soleillet, à deux pas du Père-Lachaise à Paris.

Et vous aviez tous quel âge alors ?
Eh bien dix ans de plus au moins après la création d’*AnimeLand*, qui marchait très bien en mensuel. Beaucoup de ceux qui étaient là au début avaient fondé des familles, avaient bifurqué vers d’autres opportunités, parfois d’autres pays, notamment le Japon. Je suis resté rédacteur en chef jusqu’en 2006 avant de partir et de vivre depuis d’autres intéressantes aventures !

Bon, pour conclure, avoue, c’est toi le rédacteur fou ?
OF COURSE ! Mais tout le monde s’y est illustré, parfois avec brio, et parfois à l’insu de leur plein gré, lors de notes prises en réunion rédactionnelle ! Le rédacteur fou est une entité collégiale, une virgule humoristique qui marquait du sceau de la convivialité un « ours » parfois mal léché.

Propos recueillis par Sébastien Célimon

Princesse Mononoké

Princesse Mononoké © 1997 MIYAZAKI Hayao / Studio Ghib

ET SI LES BÉBÉS ZAPPEURS AVAIENT PROVOQUÉ LA CHUTE DE SÉGOLÈNE ROYAL ?

La croisade électorale de Ségolène

Pourquoi parler politique dans un magazine spécialisé dans l'animation ? Tout simplement parce que Ségolène Royal, membre du gouvernement à l'époque de sa parution, a choisi la violence des *anime* comme première grande croisade dans son livre *Le ras-le-bol des bébés zappeurs*. Depuis, toute une génération de spectateurs lui garde une rancune tenace, quelles que soient par ailleurs ses opinions politiques. Mais revenons un peu en arrière…

1987 : Dorothée, chanteuse et animatrice d'émissions pour enfants sur le service public (Récré A2 sur Antenne 2, l'ancêtre de France 2) passent sur la première chaîne privatisée et entièrement financée par la publicité de France : TF1. Elle y devient responsable des programmes jeunesse et *anime* pendant dix ans au *Club Dorothée*, une émission mélangeant variété, production de soap à la française et surtout dessins animés. Et à cette époque, le principe est simple. C'est un film ou une série réalisée avec des dessins ? C'est pour les enfants ! Pour remplir les longues cases de programmes jeunesse prévues, qui à certaines périodes peuvent monter jusqu'à une trentaine d'heures par semaine, elle a une solution économique. Acheter tout ce qui marche au Japon, le faire doubler, retailler à la serpe pour entrer dans le temps de diffusion prévu (puis plus tard éviter une partie de la censure) et le mettre à l'antenne. Ajoutez-y un changement de générique pour que la version française (qui n'a souvent que peu de rapport avec l'*anime* lui-même) soit chantée par une vedette maison et vendue en 45 tours par ailleurs, et le tour est joué ! Sans faire le tri entre les différentes séries de *magical girls*, de sport ou les *shônen* d'action comme *Dragon Ball*, *Saint Seiya* (rebaptisé *Les Chevaliers du Zodiaque*) ou encore *Ken le survivant* mis à l'antenne.

Et ce qui devait arriver arriva. Certains parents ou adultes ont finalement pris le temps de regarder les programmes destinés à leurs progénitures et s'en sont étranglés d'effroi. L'une des premières femmes politiques à s'insurger de tant de violence à l'antenne est Catherine Tasca, ministre déléguée à la Communication, défendant le service public (Antenne 2 et FR3 à l'époque) contre des émissions d'une chaîne privée les privant d'une partie de l'audience et en profitant pour arroser les enfants de pubs.

1989 : Ségolène Royal s'en mêle. Jusqu'ici simple conseillère dans l'entourage de François Mitterrand, elle vient d'obtenir son premier poste de députée. Et signe son livre *Le ras-le-bol des bébés zappeurs*[1] où dès le troisième chapitre, on peut lire : « *Les enfants, ça coûte pas cher et ça rapporte gros.* » Elle charge violemment la politique jeunesse de TF1 alors qu'il existe selon elle « *de bonnes*

Ségolène Royal

D.R
Bernard Minet © Mondadori France

séries de science-fiction : "Tom Sawyer" et aussi "Conan" (A2). » Elle arrive à se discréditer elle-même d'un paragraphe à l'autre. Tom Sawyer, qui dépeint un Sud des États-Unis esclavagiste et met en scène l'horrible Joe l'indien à la violence très réaliste, n'est pas un exemple de douceur, ni de la science-fiction, même si Mark Twain en a écrit par ailleurs. Et voici comment, pour gagner une visibilité médiatique hors de sa circonscription, Ségolène Royal cherche à protéger « *ces gosses de banlieues, cloîtrés entre quatre murs de béton* », de la violence et du marketing agressif de TF1 et d'AB Productions. Une prise de position qui continuera jusqu'à la fin du *Club Dorothée*, neuf ans plus tard, et qui sera suivie de reproches équivalents sur les jeux vidéo, les films d'action, y compris à son poste de ministre déléguée à l'Enseignement scolaire (1997-2000) dans le cadre de sa lutte contre la violence à l'école. ...

Comportement qui, une fois les enfants du *Club Dorothée* devenus adultes, passe très mal. Ceux-ci, dont l'auteure de ces lignes, peuvent témoigner que la violence de *Ken*, de *Saint Seiya* ou de *DBZ* ne les ont pas transformés en dangereux psychopathes. Et visiblement les générations suivantes qui se régalent de *One Piece*, *Fairy Tales*, *My Hero Academia* ou *L'Attaque des Titans* ne semblent pas non plus souffrir de crises de violence liées à ces spectacles. En revanche, bien que matraqués par la pub pendant ces émissions, certains en sont sortis avec un recul accru vis-à-vis du marketing, de la publicité et des *fake news* dont la génération de Ségolène Royal ne dispose pas toujours. Et une méfiance vis-à-vis des politiques qui montent au créneau avec le sujet du moment en grande cause à chaque élection. Ce qui fit dire au chanteur Bernard Minet, autre star du *Club Dorothée* : « *Pour moi, si madame Royal a perdu la présidentielle de 2007, c'est en partie à cause de ce qu'elle a fait à Dorothée. J'en suis persuadé. C'est peut-être naïf, mais l'explication m'amuse. Pendant les élections, j'ai vu défiler des centaines de messages sur Internet. Les témoignages concordaient. Beaucoup de gens disaient qu'ils ne voteraient jamais pour elle à cause de tout ce qu'elle avait fait. Pour beaucoup, elle était d'abord celle qui avait fait arrêter le* Club Dorothée.[2]» Ce n'était pas la seule raison, mais ce livre de 1989 était le premier d'une longue série de « coups de gueule » stratégiques de Ségolène Royal, sans réel fond pour s'appuyer dessus. Et qui ne donne pas envie de lui confier son vote pour de hautes responsabilités.

Stéphanie Chaptal

"PROTÉGER LES ENFANTS DE LA VIOLENCE ET DU MARKETING AGRESSIF DE TF1 ET D'AB."

Bernard Minet

1. Publié chez Robert Laffont
2. Dans son autobiographie *Ma vie de folie* parue aux éditions Mareuil en 2015

ENTRETIEN CARLO LEVY

Dybex et sans complexe

Carlo Levy

L'éditeur Dybex propose un des catalogues les plus prestigieux du marché. Installé en Belgique, son directeur général Carlo Levy s'est prêté au jeu des souvenirs, de l'analyse et de la prospective du marché de la diffusion des *anime*. Exercice riche et convivial qui prend d'autant plus d'intérêt qu'il s'exprime rarement.

AnimeLand : D'où vient votre intérêt pour l'animation japonaise et votre envie de participer à son exploitation commerciale ?
Carlo Levy : Eh bien, il faut d'emblée préciser un point important : je suis italien. J'ai grandi en Italie et là-bas il y avait deux ou trois chaînes d'État nationales. Puis quand le marché s'est ouvert, il y a eu une multitude de petites chaînes à vocation locale qui se sont montées. Les gens de ces chaînes n'avaient pas accès aux contenus premium américains qui étaient trop onéreux. Ils ont donc trouvé des éditeurs en Italie qui s'étaient spécialisés dans l'importation de contenus japonais et faisaient de la syndication sur le modèle américain. Ces éditeurs revendaient à qui voulait et les séries voyageaient d'un point à l'autre du pays. De 1977 à la fin des années 1980, la jeunesse italienne a été abreuvée de 40 ans de productions japonaises. Les trois quarts des productions proposées arrivaient avec les noms japonais et les génériques japonais directement ; c'était le cas par exemple de toutes les productions Tatsunoko. On a vraiment tout eu, de *Tetsujin-28* jusqu'à *Zoids*. En comparaison avec le nombre de productions diffusées, la France a été dans une situation intermédiaire.

Vous avez donc été imprégné très fort. Comment en êtes-vous arrivé à l'aspect professionnel de cet intérêt ?
Mon père travaillait dans la photo et recevait des invités japonais. J'ai commencé à travailler avec lui mais je me suis rendu compte que mon intérêt pour la bande dessinée dépassait mon intérêt pour mon travail. Je lisais de tout à l'époque, des mangas d'occasion importés du Japon, je collectionnais les BD et je lisais des comics. Quand Epic Comics a commencé à sortir *Akira* en 87 et Viz des mangas à 4 dollars dans les années 1980, les choses se sont précisées. Je suis allé poursuivre mes études en Belgique. Je me suis mis en tête de monter une maison d'édition et il a fallu un an et demi pour trouver les premiers financements. On a sorti *Takeru* de Buichi Terasawa, parce qu'il était le créateur de *Cobra*. Cela a été un demi-succès, pour dire un euphémisme. C'est la couleur qui m'avait attiré, le héros est tout en rouge comme son prédécesseur. Mais j'ai ressenti une grande hostilité de la part des libraires qui défendaient la franco-belge et voyaient le manga comme une menace. Cela a duré jusqu'au milieu des années 2000.

© Mitsuo Iso / Tokuma Shoten - CyberCoil Production Committee
FULL METAL ALCHEMIST - © Hiromu Arakawa / SQUARE ENIX Co. Ltd

UN FILM RÉALISÉ PAR KATSUHIRO OTOMO

AKIRA

DÉCOUVREZ NEO TOKYO EN

4K

AU CINÉMA

19 AOÛT

primascope ROCKY RAMA Libération ADN

www.dybex.com

© 1988 MASH-ROOM / AKIRA COMMITTEE All Rights Reserved. ILLUSTRÉ PAR KATSUHIRO OTOMO DESIGNED BY TOSHIAKI UESUGI

EUROZOOM

Vous avez commencé par l'édition : comment la vidéo est arrivée à votre catalogue ?
On a décidé de proposer de la série télévisuelle et notre premier titre a été *Shin Cutey Honey*, huit épisodes en OAV sortis en VHS en 1996. On a été les premiers en Europe à licencier de la série télé, et peut-être les premiers en Occident. Les seuls deux marchés qui nous semblaient possibles, c'est la francophonie et l'Italie, pour des questions de taille et d'affinités bien sûr. Les sociétés cousines étaient partenaires mais indépendantes. Dybex est la contraction de Dynamics Benelux. Nous avons dans la foulée acquis les droits de *Street Fighter 2 Victory* et de *Neon Genesis Evangelion* pour toute l'Europe. La durée d'exploitation concédée pour les droits à l'époque était relativement longue car le risque que cela représentait était relativement important.

Comment la série *Evangelion* s'est-elle retrouvée sur Canal+ ?
J'ai frappé à de nombreuses portes pour proposer mes catalogues et pour Canal cela a pris deux ans avant qu'elles ne s'ouvrent. Nous sommes finalement passés par la chaîne C: qui avait proposé *Lodoss* et en était très contente. Ils sentaient qu'il y avait de l'intérêt et de l'attente, ils étaient en phase. Cela a été une très belle aventure.

Denno Coil

“SÉLECTIONNER DES ŒUVRES AVEC UNE VÉRITABLE HISTOIRE, QUELS QUE SOIENT LES GENRES.”

Les titres les plus anciens de votre catalogue sont passés en deux décennies d'iconoclastes à patrimoniaux. Comment se gère une telle translation ?
La raison de tous mes choix, alors et encore aujourd'hui, est de sélectionner des œuvres qui racontent une véritable histoire, quels que soient les genres. Dans l'ordre, si on retrace un peu, on trouvera *Vision d'Escaflowne*, pour lequel on peut dire, après *Evangelion*, qu'on est passé de la science-fiction à la télénovela. Est arrivé ensuite *Serial Experiments Lain*, réalisé avec des moyens modestes mais qui possède une profondeur incroyable. Simultanément, on a eu *Rurouni Kenshin*, d'abord les merveilleux OAV puis la série. Est arrivé *Cowboy Bebop* qui a fait l'unanimité, puis *Trigun*, *Yu Yu Hakusho* dans un tout autre genre qui, paraît-il, intéresse Netflix. Citons bien sûr *Hunter x Hunter* et à partir de 2004 *FullMetal Alchemist* qui a vraiment marqué et dont la grande force a été de toucher un public à la fois masculin et féminin – jusque-là on avait un public très majoritairement masculin. Côté OAV, j'ai un super souvenir de Karas et travailler sur *Afro Samouraï*, avec les voix de Samuel L. Jackson, c'était très gratifiant.

© Mitsuo Iso / Tokuma Shoten - CyberCoil Production Committee
Appare Ranman ©2020 KADOKAWA/P.A.WORKS/APPARE Partners

DYBEX, DU PATRIMOINE MAIS AUSSI DES HITS RÉCENTS

Parmi les productions récentes, Dybex propose *Appare Ranman* (chroniqué dans *AnimeLand* n° 31), *Denno Coil* (chroniqué dans *AnimeLand* n° 232), la version d'*Akira* remasterisée en 4K en partenariat avec Eurozoom qui l'a reproposé en salle à l'automne 2020, la collection *Space Battleship Yamato 2199*... L'année 2020 a été impactée au niveau des sorties et l'éditeur a donc plutôt levé le pied, se concentrant sur son travail de valorisation de son catalogue avec des rééditions somptueuses, steelbox, version Blu-ray, etc. Qu'à cela ne tienne, 2021 devrait voir arriver quelques gros morceaux, mais chut, avec tous les décalages suite à la pandémie, et comme pour les autres éditeurs, patience est mère de sûreté !

Comment travaillez-vous ces titres et les nouveautés aujourd'hui ?
Il faut reconnaître que nous continuons de nous adresser à un marché de niche et à une cible identifiée et précise. Avec les arrivées des plateformes de streaming généralistes et spécialisées, on est dans une période charnière comme quand on a connu l'avènement du DVD ou de l'ADSL. On se retrouve dans un monde dichotomique, où une partie du public, la plus importante, est et sera en mode consommation, regardera des séries de manière relativement gratuite, ce qui aura pour effet un renouvellement des œuvres beaucoup plus rapide. L'autre partie du public est et sera des amateurs avertis, des publics plus militants, plus attachés à l'objet, des gens qui nous ressemblent en somme. Pour faire une formule, certains d'entre « nous » se sont mis à vendre à « nous ». Depuis plusieurs années on fait un travail éditorial plus important, un effort d'éditorialisation, de contenu, on mène une logique de collector. On essaie de renouer le lien entre le spectateur et l'œuvre. Notre travail c'est de faire vivre une œuvre et de vouloir la faire vivre auprès d'un nouveau public.

Comment définiriez-vous justement votre ligne éditoriale ?
J'ai la volonté de proposer un catalogue avec des histoires, sans gratuité dans le propos, notamment concernant la violence ou le sexe. Dans *Berserk*, oui il y a du viol, c'est éprouvant mais tout de même ça sert l'histoire et cette violence marque et transforme durablement les personnages. À ce titre, je suis profondément choqué par le révisionnisme qui est en cours dans les adaptations, où un personnage ne fumerait plus pour ne pas heurter le public californien. Il est important de préserver des œuvres. Je ne veux pas d'un monde où la réalité serait une plateforme qui décide de ce qui est bon pour toi. À cet égard, avec notre approche, on est des dissidents du *mass market*. Pour faire un clin d'œil, en quelque sorte on est sorti de la Matrix, on a pris la pilule rouge. Celle-là même que d'aucuns voudraient voir supprimée dans *Akira*, non ?

Propos recueillis et article rédigé par Sébastien Célimon

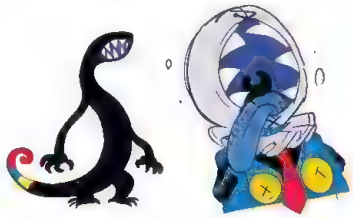
NO BORDER
THE FRENCH STUDIO SANS LIMITE
Le design sans frontières

Après avoir brillé chez Satelight, le réalisateur et designer français Thomas Romain[1] a cofondé le studio No Border aux côtés d'Ankama. Lancée en 2018, la structure est déjà intervenue sur *Carole and Tuesday* et *Sk8 the Infinity* mais ne se limite pas à l'animation. Présentation.

L'équipe de No Border dans ses nouveaux locaux.

No Border ressemble à un aboutissement, à la réalisation modèle d'un « rêve japonais » pour toute une génération d'artistes français, depuis le visionnage d'*Akira* aux premiers cuts d'*Obân Star-Racers*. « Après *plus* de 15 ans passés à travailler pour des studios d'animation japonais, Satelight Inc. principalement, j'avais envie de tenter de nouvelles choses, de profiter de ma double culture pour lancer des projets plus en phase avec ma sensibilité. » Figure importante de la migration des animateurs français au Japon, initiateur de la plateforme de soutien pour les professionnels français Furansujin Connection, Thomas Romain s'est logiquement tourné vers la création d'un studio, trouvant en Ankama un allié de qualité : « Lorsque je suis tombé par hasard sur des visuels de Dofus, j'ai tout de suite senti qu'on partageait des points communs. J'ai vite sympathisé avec Anthony Roux, co-fondateur et directeur créatif de la société roubaisienne. Ankama est un des rares studios français à se lancer dans des projets avec le Japon, comme le film Mutafukaz avec le Studio 4C, la série Radiant avec la NHK, ou le jeu DofusTouch développé par une équipe

Chara-design de l'artiste Nelnal.



STUDIO

NO BORDER

© DR

« Nanbaka, Days of Tsukuyo, Hokuto Uisuru Hoshi, Gintama, Bleach & Naruto © Shueisha
« BONES © Hirokazu Kobayashi/Project 2021
« Netflix 2019 Studio No Border All rights reserved

à Tokyo. Anthony a lancé l'idée de nous associer autour de la création d'un nouveau studio basé à Tokyo, un noyau créatif dont la mission est de développer de nouveaux univers. Nous avons créé la société en mai 2018. Notre équipe qui comporte actuellement une quinzaine de personnes fait partie du groupe Ankama qui la finance, mais nous avons aussi quelques clients japonais. »

CONCORDANCE ARTISTIQUE

La machine est lancée, voici un studio dont l'identité est radicalement différente de ses homologues japonais. Exit les machines à produire de l'animation, No Border se présente comme une maison capable d'apporter du prop item, du design et du background. Explication : au Japon, la production est morcelée. Ainsi existe-t-il des studios spécialisés en direction artistique (les décors), en compositing, et même en 3D. Parfois, les studios ont des départements dédiés à la production de ces tâches-là. « *Ça a l'été l'une des premières choses que j'ai dites à Ankama au début de nos discussions : nous ne souhaitons pas produire de l'animation* », prévient Thomas, avant de poursuivre : « *Nous pouvons développer et faire de la pré-production,*

Carole and Tuesday

“À QUOI BON ÊTRE DE PLUS EN PLUS FORT SI CETTE PUISSANCE NE TROUVE PAS D’EXUTOIRE ?”

mais la production, c’est une autre paire de manches. Cela demande des ressources énormes, et la conjoncture est telle que même les studios japonais très bien implantés peinent de plus en plus à produire de la qualité à cause du manque de talents. J’ai bien vu comment le système fonctionnait, j’ai compris que mettre en place une ligne de production nécessiterait une énergie démesurée sans aucune garantie de succès. »

No Border a pu très vite tirer parti des relations de Thomas pour participer à de grands projets avec Bones, produisant des designs pour *Carole and Tuesday* mais aussi *Sk8 the Infinity* (voir page 104), sans jamais se contenter du rôle de simple prestataire qui répond à un lourd cahier des charges. La création reste au cœur de chaque collaboration. D’ailleurs, le studio préfère miser sur ses propres projets : « *Nous travaillons sur quelques commandes pour des studios japonais mais principalement nous investissons notre temps et notre énergie dans le développement de projets originaux. Le principal en ce moment étant le monde des Koomos, un univers pensé pour les enfants et la famille. Nous collaborons aussi sur les univers d’Ankama comme le très prometteur jeu vidéo Waven.* » Malgré tout, Thomas Romain ne veut fermer aucune porte, désireux de « *s’amuser à développer des choses très différentes, avec des créatifs aux profils variés et polyvalents. Cela peut sembler ambitieux, mais nous abordons chaque projet avec humilité en essayant de donner le meilleur de nous-mêmes.* »

Bâtiment de Nakane abritant le studio No Border.

L'équipe de No Border dans ses nouveaux locaux.

QUALITÉ > QUANTITÉ

Vient ensuite l'esprit : Madhouse était réputé pour donner les clés du camion aux artistes, P.A Works est attaché à l'originale, Sunrise perpétue le mecha... Du côté de No Border, le studio s'ajuste au métier de Thomas Romain mais aussi à sa sensibilité : « *Ce qui m'excite le plus dans ma collaboration avec Ankama c'est la nature transmédia de nos développements. Même si nous avons davantage d'expérience en ce qui concerne les projets d'animation, nous commençons à explorer les possibilités offertes par d'autres médias comme l'édition, le jeu de société et le jeu vidéo.* » Enfin, dernière étape, l'identité : « *L'identité d'un studio est quelque chose qui se construit jour après jour grâce aux efforts de chacun de nos talents. Elle se cristallisera au moment où nos projets originaux seront partagés avec le public, et autour de succès si nous en avons. Je souhaite vraiment qu'une image de qualité soit associée aux projets du Studio No Border.* »

Sk8 the Infinity

Désormais engagé dans l'aventure No Border l'artiste n'oublie rien de son passage chez Satelight : « *J'avais vraiment envie de partir car une routine s'était installée et je n'étais plus vraiment excité par la direction que prenait le studio. Cela a cependant été difficile car j'ai ressenti une certaine culpabilité d'abandonner des équipes qui m'avaient accepté dans leurs rangs, et dont j'avais mis des années à gagner la confiance. Je garde de bonnes relations et Studio No Border continue à travailler de temps à autre pour Satelight sur des commandes de design.* » Si vous êtes designer dans l'âme, No Border – « *dont le nom vient d'abord du fait que nous souhaitons nous positionner de manière internationale* » – est capable de vous repérer sur les réseaux sociaux comme la talentueuse Nelnal : « *Nous sommes toujours curieux de regarder les portfolios et d'élargir notre carnet d'adresses. Par contre nous aimons travailler avec des personnes de confiance à cause d'impératifs professionnels très pointus. Nous avons un réseau très vaste de designers qui pour le moment nous suffit. Mais nous sommes davantage ouverts au recrutement de développeurs et de game designers pour notre équipe jeu vidéo.* » L'annonce est passée !

Propos recueillis et article rédigé par Bruno de la Cruz

1. Retrouvez la chronique de Thomas Romain « How to Anime » à partir de l'*AnimeLand* n°220
Site officiel : *www.studio no border.com/en/projects*

© 2021 Studio No Border All rights réservés
©BONES, Hiroko Utsumi/Project SK8
© Ne nal, tous dro ts reservés
Carole & Tuesday © Netflix, 2019-2021
D R

ENTRETIEN CÉDRIC LITTARDI

Cédric Littard

Entrepreneur défricheur passionné

Premier à reconnaître qu'il y a de l'ours en lui avec sa personnalité entière et forte, Cédric Littardi ne laisse pas indifférent. Ses multiples vies, audaces, paris témoignent d'un formidable appétit d'ouvrir des voies originales à partir de sa passion pour la pop culture. Compagnon de route historique d'*AnimeLand*, aujourd'hui directeur d'AMN (la société qui édite notre magazine), mais également des éditions Ynnis et de Don't Panic Games : entretien.

AnimeLand : Au début des années 1990, tu en étais où ?
Cédric Littardi : J'étais encore au lycée et je m'apprêtais à aller en prépa puis en école de commerce. Il faut dire que je suis un tout petit peu plus jeune que les autres fondateurs d'*AnimeLand*, qui avaient 20 ans à l'époque. Moi seulement 16... Adulte, cette différence est faible, mais pour un adolescent, elle change tout. J'ai donc d'abord commencé par apprendre auprès d'eux.

Tu as créé de nombreuses boîtes, permis la découverte d'œuvres désormais culte. Tu vis et as vécu nombre d'aventures dans les industries culturelles. À quoi cela tient ?
Si je peux expliquer d'où vient ma passion pour la pop culture en récitant mes films et œuvres favorites, en revanche je ne sais pas analyser d'où vient mon côté entrepreneur. Il était là et l'a toujours été. Je suis allé sur l'*anime* parce qu'à l'époque il n'y avait rien, que tout était à créer. Si j'étais né 4 ou 5 ans plus tôt, qui sait à quoi j'aurais consacré mes efforts ? Je soutiens ce que j'aime et c'est un truc qui a marqué ma vie jusqu'à maintenant. Mes projets sont bâtis souvent contre des avis majoritairement contraires. Je veux du nouveau, pas reprendre ce que tout le monde fait. Et si ça n'existe pas ailleurs, je me dis « si tu le veux, fais-le ». C'est pour ça qu'on est allé chercher *Lemnear* et *Lodoss* par exemple. Aujourd'hui, quand je travaille sur les concerts Dragon Ball Symphonic Adventure, personne ne l'a fait, je me dis « ça va faire plaisir aux gens » et c'est stimulant.

***AnimeLand*, Kazé, KZTV, Ynnis, la distribution de films d'animation japonais, les concerts symphoniques thématiques avec Overlook Events, Don't Panic Games, @Anime...**
Quand j'ai commencé, je ne savais même pas ce qu'était une société, encore moins un business. Je ne connaissais rien, j'ai appris en le faisant. Dans ce monde, y'a plus souvent des murs que pas de murs. Tu t'en prends donc 20 et tu en fais tomber 3 et tu es content. Tu apprends de tes erreurs et tu progresses. En vrai, si je n'avais pas eu 16 ans et n'avais pas été ignorant de la réalité du monde, connaître toutes les difficultés à surmonter m'aurait peut-être paralysé...

Mamoru Hosoda, Cristal d'Annecy Mention spéciale 2007 - *La Traversée du temps.*

Tu travailles avec les Japonais depuis près de 30 ans. Quelles leçons en retiens-tu ?
Les Japonais reconnaissent la passion, et pour maintenir la relation sur la durée, il faut bien faire son travail et montrer que tu le fais bien. Et si tu fais une erreur, tu assumes, tu présentes tes excuses, tu corriges. C'est sur ces bases que se crée la confiance.

Un aspect auquel tu tiens dans la démarche de ce dossier 30 ans, c'est l'importance de la diffusion des films d'animation japonais en salle.
Absolument. Le cinéma est l'art « noble » par excellence. Si l'on est content de la reconnaissance des films Ghibli, ils ont masqué involontairement les autres œuvres et j'ai eu à cœur de soutenir leur visibilité en France, en particulier en les soumettant au festival d'Annecy. J'ai d'abord amené *Appleseed* en 2004, qui a ouvert la voie à la systématisation des sorties. Quand *La Traversée du temps* de Mamoru Hosoda a reçu un prix en 2007, ça a entraîné une réelle bascule. Montrer ces films a permis d'inviter les réalisateurs, de faire connaître, en plus de Hosoda, Keiichi Hara (*Miss Hokusai*, *Colorful*, *Coo*...) et évidemment Makoto Shinkai (*Your Name.*, *Les Enfants du temps*...). Aujourd'hui plein de pays sortent des films d'animation japonais, les États-Unis notamment, et c'est le résultat du travail initié en France.

Tu n'es jamais allé jusqu'à produire entièrement des séries ou des films ?
Je ne suis pas doué en tant que producteur, j'ai un peu essayé, je suis trop rationnel. Les producteurs c'est quand même des gigantesques joueurs de poker. Mais je pense qu'aujourd'hui il faut soutenir les collaborations et créer des œuvres avec les Japonais. On est très capable en matière d'animation en France et les jeunes générations de réalisateurs et de producteurs français ont l'animation japonaise comme modèle et cela se ressent dans leurs projets. Ça prouve qu'on a fait déjà une partie du chemin...

Propos recueillis par Sébastien Célimon

Midi du Long *Colorful*, Annecy 2011.

Crédit Photo : D. Bouchet

LE WEBTOON S'OUVRE À LA JAPANIME

Quand les anime s'inspirent des écrans

Le monde de l'animation est loin d'être à court d'inspiration. Les mangas, les jeux vidéo, les romans, tous sont passés à la casserole. Et voilà qu'un nouvel ingrédient vient s'ajouter à la liste : le webtoon ! Si dans *AnimeLand* n° 231 nous interviewions le responsable de la plateforme WEBTOON de Naver France, Sol Kim, expliquons encore ce qu'est un webtoon – et son intérêt !

Qu'est-ce que le webtoon ? Ce terme est né de la contraction entre « web » et « cartoon ». Destinés à être lus en ligne, les premiers webtoons sont arrivés en Corée au début des années 2000. Au départ, ils étaient essentiellement constitués de scans de manhwa, la bande dessinée coréenne. Ils ont été optimisés pour les smartphones et tablettes, d'où leur lecture en vertical. Le webtoon tel qu'on le connaît aujourd'hui est apparu vers 2007-2008. C'est d'ailleurs à ce moment qu'il prend une toute nouvelle direction en se dissociant du webcomics et en créant ses propres codes.

Pour les créateurs, publier une BD en ligne présente de nombreux avantages. La première, l'auto-publication. Avec WEBTOON, les auteurs ont accès à une plateforme d'auto-publication, par exemple Canvas Webtoon. Ils restent donc propriétaires de tous les droits, à l'exception du droit de diffusion, ce contrairement à l'édition papier, où les droits sont partagés avec l'éditeur. Le deuxième concerne les règles dans le travail. En travaillant pour une marque ou un magazine, l'auteur doit généralement respecter des consignes très précises. Dans le webtoon, c'est beaucoup plus souple malgré une fréquence de publication attendue d'un épisode[1] par semaine.

Le webtoon est populaire à tel point que chaque mois, plus de 67 millions de

Tower of God

God of High school © 2020 CrunchyOnigiri, LLC
©Tower of God Animation Partners

personnes se rendent sur la plateforme WEBTOON. Il prend une place qui croît de manière forte sur le petit marché de la bande dessinée numérique. Plus encore, des plateformes spécialisées dans le webtoon continuent de fleurir, comme tout récemment Verytoon, à laquelle participe l'éditeur Delcourt. En France, le webtoon est présent via différentes offres depuis une dizaine d'années, grâce notamment au pionnier Delitoon. Véritable phénomène émergent, le webtoon se hisse à la 3e place des rayons les plus lus en numérique derrière le manga et la BD. Il fait grandement parler de lui depuis peu entre les applications, les adaptations en manga, en roman, en drama et tout fraîchement en *anime*.

L'ALLIANCE DU WEBTOON ET DE L'ANIMATION

Il y a de ça deux ans, une annonce a marqué les esprits dans l'animation : le partenariat de Crunchyroll avec WEBTOON. Format pensé pour le numérique mais figé, le webtoon s'apprêtait à prendre vie en *anime* pour le plus grand plaisir des fans.

Crunchyroll est une plateforme de streaming regroupant plus de 100 millions d'utilisateurs dans le monde. Pour inaugurer leur nouveau label Crunchyroll Originals, ils ont ouvert le bal en 2020 avec le premier webtoon en *anime*, *Tower of God*. Aujourd'hui, le catalogue compte trois adaptations, *Tower of God*, *The God of High School* et *Noblesse* (voir critique page 98) mais ne compte pas s'arrêter là. Le représentant de Crunchyroll en France, Olivier Fallaix, s'enthousiasme de la réception du public : « Tower of God *a tout de suite cartonné et s'est hissé parmi les meilleurs simulcasts comparé à d'autres saisons qu'on a eues.* The God of High School *l'a même battu, c'est devenu le plus gros succès qu'on n'ait jamais eu sur la partie française. Globalement, c'était un succès mondial sur l'ensemble de la plateforme de Crunchyroll.* Noblesse *a été un petit peu plus en retrait mais ça on le savait au départ. Les trois ont été de très beaux succès et font partie de nos tops 2020.* »

Le défi était de taille, car les titres annoncés sont bien connus dans l'univers du webtoon et généraient donc beaucoup d'attente.

The God of High School

Qui de mieux pour relever ce défi que trois mastodontes de l'animation, à savoir MAPPA (*Jujutsu Kaisen*, *L'Attaque des Titans - Saison Finale*) pour *The God of High School*, Telecom Animation Film (*Le Château de Cagliostro*, *Orange*) pour *Tower of God* et Production I.G (*Ghost in the Shell*, *Haikyu !!*) pour *Noblesse*. Ces studios japonais ont dû s'approprier ces œuvres coréennes tout en respectant le trait de l'auteur et en préservant son essence. Une difficulté relevée haut la main par des studios très chevronnés. Par exemple, le réalisateur de *GOH* et *Jujutsu Kaisen*, Park Sung Hoo, a concrétisé le rêve du créateur Yongje Park en adaptant son œuvre en *anime*. Il a eu carte blanche et a laissé libre cours à son imagination. Le studio MAPPA a bien soutenu le projet en essayant de subvenir le plus possible à ses désirs artistiques. Résultat, Park Sung Hoo livre une claque visuelle malgré un rythme rapide, le succès est au rendez-vous. L'adaptation de webtoon est une nouvelle source pour l'animation. Les synergies entre écrans ne font que commencer !

Agnès André

1. Un épisode est constitué de plusieurs chapitres.

30 ANS DE JAPANIME... ET DEMAIN ?

Play, pause, replay !

Nous arrivons à la conclusion de ce dossier et nous avons eu l'impression d'ouvrir une boîte à souvenirs magique, qui est loin d'avoir tout révélé – nous vous invitons à relire vos *AnimeLand* précédents qui agiront comme une machine à remonter le temps. Le moment est venu de tourner notre regard vers demain.

Sony USA a racheté Crunchyroll et dans ce mouvement réunira à terme (il faut que les papiers soient tous signés) la première offre internationale de streaming d'*anime*, regroupant toutes les plateformes disponibles en France : Wakanim, ADN et Crunchyroll. Ce phénomène de concentration inédit génère plusieurs conséquences majeures. Olivier Fallaix, Product Maket Manager pour Crunchyroll en France, bien connu des anciens parmi vous puisqu'il a été longtemps rédacteur en chef d'*AnimeLand*, explique le positionnement de sa maison-mère : « *Notre point fort reste la communauté qui s'est constituée autour de la plateforme. 100 millions d'utilisateurs enregistrés et 4 millions d'abonnés. L'animation japonaise est devenue beaucoup plus courante. On s'adresse vraiment aux amateurs de pop culture. Avec* God of High School *ou* Dr. Stone, *on veut aller chercher un public pas uniquement japanime. On veut proposer les séries les plus attendues, qui ont la hype auprès des fans.* » La concentration de l'offre de streaming aux États-Unis se trouve encore plus renforcée et met encore plus les producteurs japonais face à un questionnement profond quant à leur stratégie à l'international. Les productions inégales d'*anime* Netflix par exemple le prouvent bien : les moyens sont une chose, réaliser des séries pensées pour l'international est encore vécu comme un renoncement à l'identité japonaise qui fait la renommée de son animation.

Rome ne s'est pas faite en un jour. Cédric Littardi rappelait tout le travail de pédagogie nécessaire pour soutenir les films d'animation japonais (p. 54). Cela commence à payer, comme l'observe Véronique Encrenaz, directrice du MIFA, le marché professionnel qui se tient au cœur du festival d'Annecy : « *Nous observons une vraie évolution depuis 2016 dans le dynamisme et la présence des acteurs japonais au MIFA. Il y a clairement une volonté de l'industrie de plus se tourner à l'international, de s'ouvrir plus à de la coproduction, de ne plus se fermer au simple marché local. Ils sont soutenus et encouragés par le VIPO, l'organisme de représentation des industries visuelles japonaises. En 2019 le Japon était invité d'honneur du salon.*

Demon Slayer

©吾峠呼世晴／集英社・アニプレックス・ufotable
©米スタジオ・Boichi／集英社・Dr.STONE製作委員会

Dr. Stone

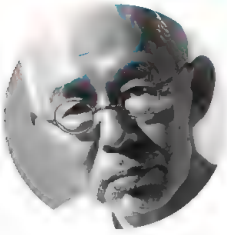
“EN FRANCE, L’OFFRE VOD COUVRE 75 % DE LA PRODUCTION JAPONAISE.”

En revanche, les appels à projets ne voient pas encore de recrudescence de dossiers. »
Avec la dématérialisation de l’édition 2020 et les voyages limités entre Europe et Asie en 2021, il faudra patienter pour voir quelles tendances se dessinent.
L’animation japonaise est dans un moment très paradoxal. *Demon Slayer - Le Train de l’infini* a fait tomber le record d’entrées au cinéma au Japon, toutes catégories confondues, fin 2020. Netflix Japon a du mal à recruter par manque d’animateurs, concurrencé notamment par les studios chinois qui sortent le carnet de chèques pour attirer les talents. Olivier Fallaix abonde : « *Il y a déjà une pénurie au Japon d’artistes, car les anciens partent à la retraite et le métier ne fait pas tant rêver que ça. Quand une production essaie de sortir du lot, elle doit se battre pour faire venir des animateurs chevronnés.* » Des articles remontent le mal-être des animateurs[1] qui, malgré la multiplication des productions, un chiffre d’affaires florissant (29 milliards de dollars en 2019) et des investissements en très forte croissance, ne parviennent pas à vivre de leur métier et décident parfois d’arrêter. Certains prédisent que tout l’écosystème interne des studios japonais est menacé de s’écrouler s’il ne corrige pas ses pratiques professionnelles rudes et excessives. C’est précisément le bon moment de le faire alors qu’il n’y a jamais eu autant de moyens pour le soutenir.
Que de chemin parcouru en 30 ans pour ces productions télévisuelles à bas coût ! Elles ont ouvert la voie à non seulement des marchés devenus incontournables en France, en particulier le manga, mais aussi à des imaginaires qui ont infusé en profondeur toutes les industries créatives. Des entrepreneurs comme Cédric Littardi sont plus que jamais convaincus qu’il y a encore beaucoup à faire et s’y emploient. Quant à Olivier Fallaix, acteur et témoin majeur, il a raison de voir le verre à moitié plein : « *Je suis vraiment fier de voir la culture populaire japonaise à ce point visible partout en France. Tu peux acheter ton manga en supermarché, on a une offre VOD qui couvre 75 % de la production qui sort au Japon. La culture manga fait partie du quotidien, c’est donc un beau développement. La reconnaissance passe par le succès de séries comme* L’Attaque des Titans *et des phénomènes comme* Demon Slayer. *Les choses ont déjà bien évolué, et changeront encore avec le temps.* »
Vous en reprendrez bien pour 30 ans ?

Sébastien Célimon

1 Notamment un article édifiant du *New York Times* du 25 février 2021 : *www.tinyurl.com/3m9255sw*

ENTRETIEN TOSHIO SUZUKI



Toshio Suzuki

L'autre âme de Ghibli

Producteur historique de Ghibli, compagnon de toutes les aventures du studio, Toshio Suzuki prend la parole pour expliquer les étapes qui ont mené à la sortie d'*Aya et la sorcière*. Et il n'esquive pas les questions sensibles !

Quand on évoque le Studio Ghibli, viennent spontanément les noms des artistes majeurs qui en ont fait la renommée, Hayao Miyazaki et le regretté Isao Takahata. On connaît moins l'homme de l'ombre qui pourtant centralise tous les projets et se démène pour qu'ils soient fabriqués dans les meilleures conditions, tant pour les réalisateurs que les équipes qui les accompagnent, le producteur Toshio Suzuki, 72 ans. Les éditions Kana avaient eu la bonne idée il y a déjà dix ans de traduire son livre témoignage *Dans le Studio Ghibli, travailler en s'amusant*, que nous vous recommandons si vous voulez en savoir plus sur son parcours et son expérience unique.

Pourquoi avoir choisi de produire aujourd'hui *Aya*, une héroïne ambivalente ?
En réalité, celui qui a dit en premier qu'*Aya et la sorcière* était intéressant, c'est Hayao Miyazaki. C'était il y a 4 ou 5 ans. À l'époque, il m'a posé cette question : « *Entre ces deux projets, lequel vais-je réaliser ?* » Ces deux projets étaient *Aya et la sorcière* et *Comment vivez-vous ?*, le film qu'il est en train de réaliser en ce moment. Au départ, il hésitait vraiment entre les deux. Quand il m'a demandé mon avis, je lui ai donné une réponse qui n'était pas vraiment fondée sur la logique. En réalité, j'avais l'intuition que *Comment vivez-vous ?* aurait plus d'impact.

Aya et la sorcière

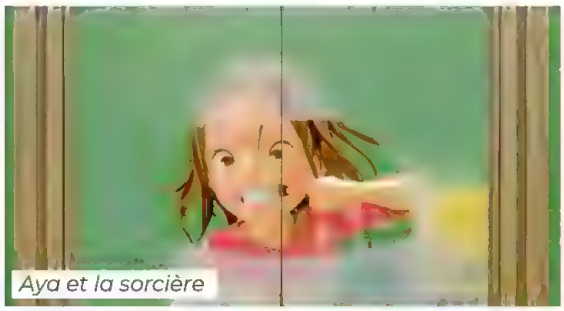
La Colline aux coquelicots

“J’ÉTAIS ABSOLUMENT CONVAINCU PAR L’INTÉRÊT DU PROJET AYA.”

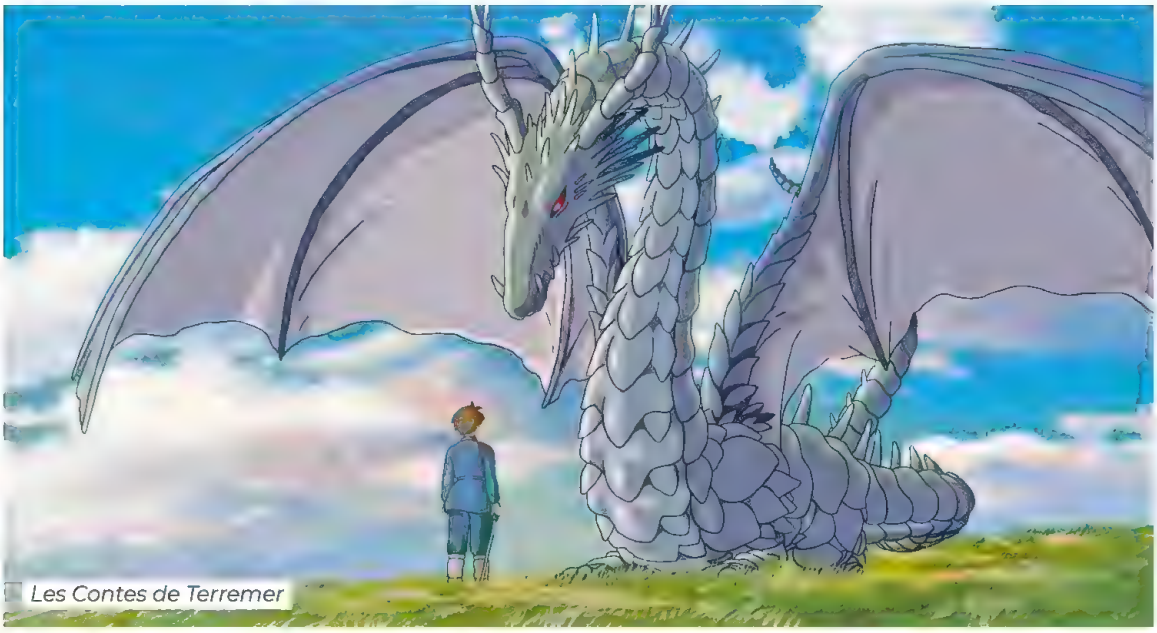
À vrai dire, ça faisait longtemps qu’il désirait l’adapter. Je lui ai donc dit de suivre l’ordre chronologique de ses envies, c’est-à-dire de réaliser d’abord ce film-là.
J’ai évidemment lu *Aya et la sorcière*. Et je suis conscient du chaos de notre monde actuel. De quoi avons-nous besoin dans un tel monde ? Nous avons besoin de bon sens. Dans mon cas personnel, la lecture d’*Aya et la sorcière* m’a fait penser à *Fifi Brindacier* d’Astrid Lindgren, parce que le sous-titre de cette œuvre était « la fille la plus forte du monde », n’est-ce pas ? Quant à l’auteure d’*Aya et la sorcière*, Diana Wynne Jones, qui est aussi l’auteure de l’œuvre originale du *Château ambulant*, elle estime que la force ne suffit pas, mais qu’il faut aussi du bon sens.

Comment le choix de Gorō s’est imposé ?
Alors, cela vient de moi. J’ai suggéré à Hayao Miyazaki de proposer à Gorō de réaliser *Aya et la sorcière* et Hayao a tout de suite été d’accord, alors que c’est plutôt rare. Il a même pris la peine d’aller personnellement chez Gorō pour le convaincre en lui disant : « *Allez, Gorō, fais-le.* » À vrai dire, à l’époque, je ne savais pas si Gorō serait bien le meilleur réalisateur pour *Aya et la sorcière*, même si j’étais absolument convaincu par l’intérêt du projet lui-même.

Comment avez-vous su que ce choix était le bon ?
Dans la fabrication des films d’animation, il y a l’étape du storyboard qui consiste à visualiser le scénario, autrement dit à réaliser le scénario visuel. Un jour, Gorō est venu me voir avec son propre storyboard d’*Aya et la Sorcière* et il m’a demandé de le lire. À la lecture, j’ai été surpris par deux choses. Certes son storyboard était vraiment intéressant. Mais, pour le réaliser, il fallait réunir tous les animateurs les plus compétents pour donner vie à ses personnages. Et ça, c’est très difficile. Donc la première chose que j’ai dite à Gorō, c’est que le storyboard qu’il avait écrit à partir du scénario était très intéressant, mais que je me demandais comment le réaliser. Qui allait dessiner ? C’était si différent de ce que Gorō avait réalisé jusqu’alors ! Gorō lui-même en était conscient.


Aya et la sorcière

Copyright notice that must accompany ALL image usage for NAUSICAA OF THE VALLEY OF THE WIND © 1984 Studio Ghibli - H
La Colline aux coquelicots © 2011 SAYAMA Tetsurou, TAKAHASHI Chizuru / Walt Disney Japan, Toho Co.,ltd., Studio Ghibli



Les Contes de Terremer

“LE CÔTÉ INTELLIGENT ET RUSÉ D’AYA, SON INGÉNIOSITÉ, CORRESPONDAIENT EN QUELQUE SORTE À CELUI DE GORŌ.”

Comment avez-vous vécu la production du film ?
Son storyboard demandait la participation de plusieurs animateurs d’un excellent niveau, capables de donner vie à l’héroïne. Sans cela, ce serait impossible d’exprimer tout le potentiel de celle-ci. Voilà le problème qui se posait. Mais d’un autre côté, j’ai compris plus tard que le côté intelligent voire rusé d’Aya, autrement dit son ingéniosité, correspondait en quelque sorte à celui de Gorō lui-même. Oui, Gorō est vraiment comme cette fille, même s’il est un garçon ! Mais il a ce côté-là. Je pense que c’est lié au fait que son père est Hayao Miyazaki. Tout au long de la production, j’ai regardé régulièrement les rushes. Honnêtement, chaque fois je les regardais, j’étais inquiet. Pourquoi ? L’expression artistique était devenue intéressante grâce à l’équipe qui s’était réunie dans ce but. Et ça, c’était bien. En revanche, en voyant des petits bouts de scènes, je sentais Aya très antipathique… vraiment antipathique ! Une fois que toutes les scènes ont été réalisées, je les ai collées les unes après les autres pour qu’on puisse les voir dans leur ensemble du début à la fin, comme animatique. Et pendant longtemps, Aya est restée en moi comme une fille antipathique. Une fois, je suis même allé le dire à Gorō et je lui ai demandé s’il ne pouvait pas la rendre un peu plus sympathique ! D’ailleurs cela le tourmentait aussi.

Les Contes de Terremer

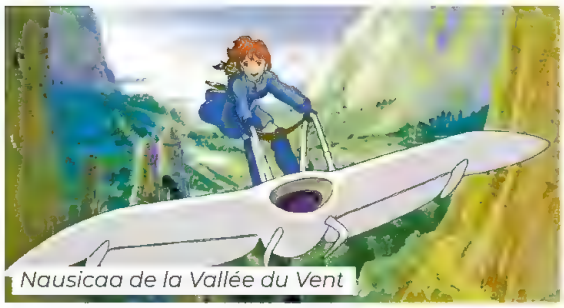
C’était un départ délicat, comment avez-vous corrigé votre impression ?
Le chef animateur Tan Se Ri, un Malaisien, était venu travailler sur ce film et il s’était entouré d’animateurs venant du monde entier. Gorō vous en a sûrement parlé (voir entretien page 64). Cette équipe était extraordinaire. Finalement, ils ont réussi à rendre adorable une fille qui avait l’air

Copyright notice that must accompany ALL image usage for NAUSICAA OF THE VALLEY OF THE WIND© 1984 Studio Ghibli - H
La Colline aux coquelicots © 2011 SAYAMA Tetsurou, TAKAHASHI Chizuru / Wait Disney Japan, Toho Co.,ltd., Studio Ghibli
Les Contes de Terremer © 2006 LF GUIN Ursula K., MIYAZAKI Hayao / Toho Co.,ltd., Studio Ghibli, NTV Music
Nausicaä de la vallée du vent © 1984 MIYAZAKI Hayao / Top Craft

antipathique au premier abord. Quand j'ai vu le résultat, j'ai enfin été convaincu que ça allait marcher. Et la manière dont Gorō a réussi à se débrouiller souligne combien Aya est le portrait de Gorō lui-même. Je pense que tout le monde le comprend. Toute l'équipe le sait. Je pense que c'est dû à ça.

Gorō et vous, c'est une aventure au long cours…
Le début de notre collaboration avec Gorō date déjà de longues années. Ensemble, nous avons fait *Les Contes de Terremer*, *La Colline aux Coquelicots*, la série *Ronya, fille de brigand*, etc. Mais *Aya et la sorcière* me paraît nettement supérieur à tous ses autres films. C'est pour ça que je lui ai fait des compliments sincères en lui disant que le thème lui convenait parfaitement.

Et Hayao, comment a-t-il apprécié Aya ?
Hayao Miyazaki qui est extrêmement perfectionniste, ne l'a jamais complimenté, ni pour *Les Contes de Terremer*, ni pour *La Colline aux Coquelicots*. Il est particulièrement exigeant sur l'interprétation des personnages. Or, cette fois-ci, Hayao lui-même a fait des compliments à Gorō sans aucune hésitation, en lui disant *« Gorō, c'est très bien ! »*. Il l'a fait enfin au bout du quatrième film. Voilà ce qui s'est passé.


Nausicaa de la Vallée du Vent

Gorō évoque les difficultés auxquelles les enfants d'aujourd'hui sont confrontés…
Je comprends ce qu'il veut dire. Les adultes regardent les détails. Ce sont les enfants qui sont les plus exposés aux problèmes de cette société étouffante de contrôle. Du moins, c'est ce que je pense dans un coin de ma tête. J'ai aussi un petit enfant qui est en CE2. Je lui ai montré le film. J'ai ce privilège ! En fait, j'étais curieux de connaître sa réaction. La première chose qu'il a dite, c'était *« Je veux voir ça toutes les semaines ! »*. C'était le plus grand compliment qu'on puisse entendre et je l'ai transmis à Gorō, qui lui aussi était plus qu'heureux de l'entendre.

Propos recueillis et traduits par Wild Side pour AnimeLand

Aya et la sorcière

ENTRETIEN GORŌ MIYAZAKI

Gorō Miyazaki

Entre affirmation et respect

À déjà 53 ans, Gorō Miyazaki sait que la comparaison avec son célèbre père sera toujours de mise. Mais depuis deux productions, il s'est affranchi de son ombre portée, comme l'illustre *Aya et la sorcière* (voir critique dans *AnimeLand* n° 233) avec un récit enfin personnel, et le choix inédit de la 3D pour un long-métrage Ghibli. Entretien.

Gorō Miyazaki incarne la génération susceptible de prolonger la prestigieuse production du studio Ghibli, entre révérence due aux œuvres antérieures et à leurs réalisateurs et désir sincère de créer ses propres codes, formes et histoires. Contre toute attente il assume pleinement et sa lignée et son ambition, dans cet entretien particulièrement riche.

Commençons par *Aya*. Qu'est-ce qui vous a séduit dans le roman initial de Diana Wynne Jones ?
Dans les œuvres de Diana Wynne Jones, on trouve beaucoup de personnages aux caractères très affirmés. L'un de ces personnages est Aya, une fille qui n'est pas sage du tout mais que j'aime bien. Même lorsqu'elle se trouve dans une situation difficile, elle réfléchit à la manière dont elle peut s'en sortir avant d'agir. C'est une fille qui a du bon sens et de l'intelligence. Elle est même capable de manipuler les gens qui l'entourent si elle le juge nécessaire. Je suppose que Diana Wynne Jones puisait son inspiration dans l'observation attentive de ses proches et de son entourage. C'est sûrement ainsi qu'elle arrive à créer des personnages très réels, presque familiers, tels que chacun peut en trouver autour de lui, sans jamais tomber dans les stéréotypes. Autrement dit, ses personnages ne sont pas ceux d'une œuvre de *fantasy* mais ce sont des personnages forts qui pourraient

Les Contes de Terremer

Copyright notice that must accompany ALL image usage for NAUSICAA OF THE VALLEY OF THE WIND© 1984 Studio Ghibli H
Les Contes de Terremer © 2006 LE GUIN Ursula K., MIYAZAKI Hayao / Toho Co.,Ltd., Studio Ghibli, NTV Music
Nausicaä de la vallée du vent © 1984 MIYAZAKI Hayao / Top Craft

RÉFLEXIONS SUR LE FUTUR DE LA 3D

“JE ME SUIS LIBÉRÉ DE L’ENVOÛTEMENT DE L’ANIMATION TRADITIONNELLE.”

réellement exister dans la vie courante. C’est ça que j’aime dans son travail. Si elle était encore en vie, j’aurais bien voulu qu’elle voie mon film.

Qu’avez-vous ajouté au roman original ? *(note : disponible aux éditions Ynnis en français)*

D’après ce que j’ai entendu, *Aya et la sorcière* avait été écrit par Diana il y a très longtemps. Mais elle l’a laissé de côté sans le publier dans l’idée d’y retravailler plus tard. En 2011, avant sa mort, elle a rangé ses manuscrits inachevés et elle a pensé que celui-ci pourrait être publié tel quel. C’est ainsi que le livre est paru. C’est peut-être pour cette raison-là qu’à la lecture de cette œuvre, j’ai senti qu’il y avait de nombreux vides à combler. Alors, j’ai réfléchi et j’ai fini par me dire que, pour faire comprendre Aya, il était important de raconter l’histoire de sa mère, son origine, et de montrer les liens tissés entre elles. J’ai donc ajouté l’histoire de sa mère qui n’apparaît pas du tout dans le roman original.

Nausicaä de la Vallée du Vent

Aya et la sorcière

Vous évoquez le potentiel de l’image de synthèse dans le domaine du jeu d’acteur des personnages : pouvez-vous développer ?

J’ai vu plus de potentiel dans l’animation en images de synthèse que dans l’animation traditionnelle en 2D parce que j’avais la sensation que la première était plus proche du cinéma de prises de vue réelles. D’abord, il y a un décor, donc un plateau, puis des

Aya et la sorcière

personnages, donc des acteurs, et on ajoute l'éclairage pour que ceux-ci puissent jouer devant la caméra. Cela correspondait tout à fait à ma façon de voir les choses. C'est peut-être parce que je ne suis pas dessinateur, et aussi parce que j'ai fait des spectacles de marionnettes quand j'étais plus jeune. En matière de jeu d'acteur, plus spécifiquement, cette facilité de l'image de synthèse permet de combiner un grand nombre de gestes ou de réactions corporelles simultanément, de développer des grammaires corporelles vraiment complexes, et en plus de le faire au sein de plans qui sont eux-mêmes en mouvement, par exemple tourner autour du personnage. Cela est extrêmement compliqué à faire en animation traditionnelle. Et cette possibilité permet vraiment de penser une approche différente de la direction d'acteur en animation, plus proche de celle qui se pratique dans un film en prises de vue réelles d'ailleurs. C'est la révélation que j'ai eue en travaillant pour la première fois avec cette technique sur la série *Ronja, fille de brigand* (critique dans *AnimeLand* n° 232). De ce fait, l'image de synthèse en 3D – qui rend beaucoup moins dépendant – m'a semblé mieux adaptée, moi qui ne suis ni dessinateur ni animateur.

***A contrario*, quelles sont les difficultés propres aux images de synthèse que l'on ne rencontre pas en animation traditionnelle ?**

La modélisation des personnages et des décors est une étape très lourde. Et plus un scénario multiplie les personnages, les situations ou les décors, plus cette étape est longue et coûteuse. Dans ce domaine, il est évident que le dessin permet de gagner du temps.

Copyright not ce that must accompany AL_ mage usage for
NAUSICAA OF THE VA.. EY OF THE WIND © 1984 Studio Ghibli H
La Cité aux coque cats © 2011 SAYAMA Tetsuro TAKAHASH
Ch Zuru / Walt Disney Japan Tono Co., td., Studio Ghibli

La Colline aux coquelicots

***Aya et la sorcière* montre une envie de s'affranchir, à tous les niveaux – esthétique, casting, musique – de l'héritage et de la tradition. Pensez-vous que c'est parce que votre génération a le sentiment qu'elle a besoin de s'affranchir de vos aînés, ou plutôt parce que l'animation japonaise a besoin d'un bon coup de pied dans le derrière pour se renouveler, car elle s'endort ?**

Les deux ! Au Studio Ghibli, le réalisateur Hayao Miyazaki, mon père, a 80 ans. Le producteur Toshio Suzuki a 72 ans. Ils sont à la tête de l'entreprise et ne se pressent pas pour prendre leur retraite. Mais je pense que c'est lorsqu'ils ne seront plus en première ligne que toute l'industrie de l'animation pourra sortir de son immobilisme actuel qui s'accroche aux souvenirs du passé. Dans mon cas, le défi des images de synthèse m'a permis non seulement de me libérer de l'envoûtement de l'animation traditionnelle mais aussi de découvrir que l'image de synthèse en 3D me convient parfaitement.

Pensez-vous que l'héroïne Aya soit un modèle pour la jeunesse d'aujourd'hui ?

La société japonaise d'aujourd'hui se caractérise par une moyenne d'âge de près de 50 ans, qui en plus augmente : c'est une société très vieillissante. La natalité a par exemple chuté de 50 % depuis ma naissance. Les enfants d'aujourd'hui sont donc vraiment confrontés à une société de personnes âgées, encerclés, oppressés par leur majorité. Inévitablement, cette situation crée des réactions vives pour se défendre. Pour vivre libres, ou tel qu'ils l'entendent, les enfants doivent s'imposer, et souvent, comme Aya, se retrouvent contraints de manipuler les adultes. En cela, son personnage peut être vu comme un modèle, ou un reflet, de l'attitude dont les enfants d'aujourd'hui pourraient s'inspirer pour vivre libres dans cette société dans laquelle ils sont minoritaires.

Pourquoi le nom de Hayao Miyazaki figure-t-il au générique ?

Hayao Miyazaki est l'initiateur du projet du film *Aya et la sorcière*. Il m'a présenté l'œuvre originale et m'a suggéré d'en faire un film. Il a un don exceptionnel pour trouver de nouveaux projets. Dès qu'il lit un livre, il est capable de l'imaginer et il peut dire si on peut l'adapter au cinéma. Je le remercie chaleureusement de m'avoir proposé cette œuvre.

Propos recueillis et traduits par Wild Side pour AnimeLand

RETOUR SUR DRAGON QUEST LA QUÊTE DE DAI

PIQUETTE OU GRAND CRU ?

Lorsqu'on est face au *remake* d'une œuvre, la première question qui se pose est de savoir si, tel un bon vin, elle s'est affinée avec le temps ou au contraire, s'est éventée. *Dragon Quest* ne fait pas exception et *La Quête de Dai* a connu bien des tumultes au Japon comme en France.

Commençons par replacer les choses dans leur contexte : le premier jeu vidéo *Dragon Quest* est sorti sur Famicom le 27 mai 1986. Coup de maître de son concepteur Yuji Horii, le public adule le titre qui donne naissance au JRPG (pour Japanese RPG). Quelques épisodes plus tard, le jeu a connu des adaptations en manga. C'est ainsi que *Dai no Daibôken*, sous le crayon de Kôji Inada et la plume de Riku Sanjô, est prépublié dès 1989 dans l'hebdomadaire *Shônen Jump*. Tout s'emballe lorsqu'en 1991 ce manga est adapté en *anime* avant d'arriver chez nous sous le nom de *Fly*, qui connaîtra cependant une fin prématurée. Après à peine un tiers de la série réalisée, l'émission où étaient diffusées les aventures de Dai, sur la chaîne japonaise TBS, a rendu l'antenne définitivement, laissant ses téléspectateurs sur leur faim. Mais notre héros n'allait pas rester sur cette défaite. Sommeillant jusqu'en 2018, Dai fait une apparition dans *Jump Force* sur PS4, ce qui préparait le terrain pour qu'en 2020 resurgisse le dragon sur TV Tokyo !

1986
Dragon Quest I sort sur Famicom
1989
Dai no Daibokenen est prépublié dans Weekly Shonen Jump
1990
Dai no Daibokenen sort en volumines reliés
1991
Dai no Daibokenen est adapté en anime
1992
Arrêt de la série sur TBS
1994
Fly arrive au Club Dorothée
1996
Dernier volume publié au Japon et premier en France
2007
La Quête de Dai sort chez Tonkam
2018
Sortie de Jump Force sur PS4
2020
Dai no Daibokenen arrive sur TV Tokyo

JUSQU'À SA LIE !

S'il fallait départager les deux versions de l'*anime*, que cette nouvelle mouture nous apporte enfin une conclusion à la hauteur du manga représenterait un avantage incontestable ! Certes, pour le moment, une seule saison est disponible et ses 13 épisodes ne nous amènent pas bien loin dans le scénario. C'est néanmoins un début prometteur qui fait passer les films réalisés au milieu des années 1990 afin de pallier l'arrêt brutal de la série pour de bien vaines tentatives (lire notre première chronique ON A VU dans *AnimeLand* n° 233 pour se faire un avis).

LA ROBE DE L'ŒUVRE

Niveau graphismes, la volonté de coller au manga est palpable. Le *chara-design* d'Emiko Miyamoto magnifie les personnages recréés pour l'*anime*. Si nos héros évoluent toujours dans un environnement en 2D, certains décors et monstres sont quant à eux réalisés dans une 3D *cel-shading* des plus propre. De ce fait, ils sont raccords avec leurs homologues des jeux vidéo, et collent aux créations du maître Akira Toriyama dont l'ombre plane toujours lorsqu'on parle de *Dragon Quest*. Accessoirement, cette technique permet d'enlever le côté statique de leurs ancêtres de la génération *Club Do'*.

Ces aménagements techniques ouvrent également la voie à des angles et des mouvements de caméra audacieux, notamment lors de combats. Ces effets auraient été très difficilement réalisables en image par image à l'époque où Nobutaka Nishizawa et son équipe ont œuvré sur cette licence, surtout avec le rythme de production exigé par Toei Animation. Pourtant, la fidélité a ses limites : si la série initiale suivait le manga à la lettre, cette nouvelle mouture

« Dragon Quest Dai no Daibouken » © 1989 ARIKA/NAKAYOSHI/SHUEISHA/TOEI ANIMATION. Dragon Quest: The Adventure of Dai Project © SQUARE ENIX CO., LTD. Toei Animation Co., Ltd.

En suivant ce QR code, vous découvrirez les premières images de l'épisode 14, et donc de la saison 2.

https://youtu.be/yH2Ces8kLIw

“LES AMÉNAGEMENTS TECHNIQUES DU REMAKE OUVRENT LA VOIE À DES EFFETS AUDACIEUX.”

prend quelques libertés, ajoutant des bribes d'un prequel au début de l'épisode 1, ou changeant le lieu d'action de certains événements afin de la rendre plus haletante. La trame générale ne s'en trouve nullement altérée. Ce vent de fraicheur est un parti pris qui semblait nécessaire pour pallier certaines inerties typiques du rythme des séries du siècle dernier.

BOUQUET AUDITIF

Il est impossible de ne pas rendre hommage au talent de Koichi Sugiyama pour les compositions de la série initiale. Si certaines d'entre elles réorchestraient des thèmes écrits par Kôichi Sugiyama pour les jeux vidéo, d'autres originales collaient aux différentes situations ou émotions qu'éprouvent nos héros. Ces morceaux restent entraînants et on les réécoute avec plaisir. Pour autant, le *remake* n'est pas en reste. La plupart des jeux *Dragon Quest* ont bénéficié d'une OST spécifique, le tout formant un ensemble varié. Dès lors, le challenge des nouvelles partitions consiste à donner une identité propre à *La Quête de Dai*. Sans être aussi marquantes que leurs prédécesseurs, les musiques sont agréables et accompagnent bien l'intrigue.

Du côté des *seiyu* (doubleurs japonais), c'est toute l'équipe qui a été renouvelée. Évidemment, on ne s'attendait pas à retrouver la regrettée Toshiko Fujita (1950-2018), connue entre autres pour son interprétation de Rui dans *Cat's Eyes* et qui prêtait sa voix à Dai dans la première version. C'est désormais Atsumi Tanezaki (Lisa dans *Terror in Resonance*) qui reprend le rôle. Certains membres du reste du casting pourront surprendre de prime abord, mais les comédiens se montrent convaincants dans l'interprétation de leurs personnages

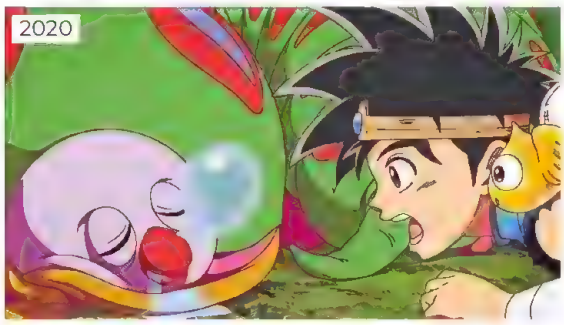
© SANJO RIKU, INADA KOJI/ SHUEISHA, The Adventure of Dai, Project © SQUARE ENIX CO., LTD
Dragon Quest: Dai no Daiboken © 1991 INADA Kōji, SANJOU Riku / TV Asahi, Toei Animation, Nippon Animation

respectifs et ce choix entre en corrélation avec l'intention de renouveau qu'apporte ce *remake*.

LE CÉPAGE À SON APOGÉE ?

La version 2020 (actuellement diffusée sur Crunchyroll, ADN et J-one) mérite quelques éloges. Elle s'appuie grandement sur le travail précédemment réalisé et le bonifie en de nombreux points. Cela étant, le charme bien réel de la réalisation en celluloïds et en aquarelles reste un atout que les amateurs de cette technique défendront aisément.

Puisqu'on parle du folklore nostalgique, saluons le travail un peu désuet réalisé autrefois pour le générique par Bernard Minet. Avec son rythme entraînant, *Fly* est une bonne



chanson et il semble hautement improbable qu'un nouveau thème soit enregistré aujourd'hui pour la diffusion dans nos vertes contrées. Précisons dans ce sens qu'à l'heure où ces lignes sont rédigées, aucune version doublée en français n'est encore prévue. Une telle initiative dépendrait entièrement de la Toei, croisons les doigts. Certains autres détails et partis pris ne trouveront pas forcément grâce à vos yeux, par exemple le fait que dorénavant, à l'instar des jeux vidéo, les noms de certains monstres ou magies sont traduits (ainsi, on n'a donc plus la magie « *Mera* » mais « *Flamme* »), rien de bien méchant en somme. Toujours dans le domaine du jeu vidéo, sachez que l'éditeur Square Enix prépare notamment *Infinity Strash*, un Action-RPG issu de la licence sur Switch et PS4. Cet élan ne peut être qu'un très bon signe pour la pérennité de la série animée et on se prend à espérer que d'autres produits dérivés viennent bientôt orner nos étagères.

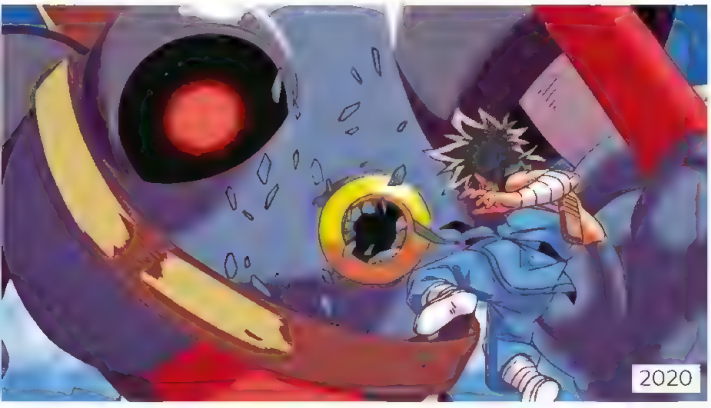
En résumé, préférer la cuvée de 1991 ou celle de 2020 dépendra essentiellement de vos affinités avec la licence et l'animation en général. Si ce *remake* fait clairement vibrer la fibre nostalgique des téléspectateurs, le côté épique de la quête n'a, quant à lui, pas pris une ride. La réalisation de Kazuya Karasawa (*Dragon Ball Super*) et son équipe se donne les moyens d'aller chercher un nouveau public et il y a fort à parier que *La Quête de Dai* continuera de se déguster (sans modération) tel un cru d'exception.

Wilfrid Desachy

PAPER SWORD

En suivant ce QR code, vous découvrirez les premières images de *Dragon Quest Dai no Daiboken Infinity Strash*

https://youtu.be/3EHPUHvftdA



LES MILLE FACETTES DE MAGELIS

Un territoire au service du storytelling et de l'image

À bientôt 25 ans, le Pôle Image Magelis est un dispositif de soutien à la création unique en France dans sa dimension et son fonctionnement. Son objectif est clair : consacrer Angoulême comme cœur vivant de l'ensemble des métiers qui contribuent à la création d'histoires. Explications avec Frédéric Cros, son directeur.

Angoulême est pour le grand public la ville de la bande dessinée via le festival internationalement reconnu qui s'y déroule tous les derniers week-ends de janvier depuis 45 ans. Or, depuis la fin des années 1990, la ville d'Angoulême associée au département de la Charente et à la région désormais appelée Nouvelle-Aquitaine, s'est dotée d'une structure de développement singulière, Magelis, qui coordonne le développement d'un écosystème vertueux d'écoles, de studios, de sociétés de production, d'infrastructures d'accueil, couvrant les réalités actuelles des métiers de l'image. Angoulême donc, au-delà de la bande dessinée, c'est un terreau de création à mi-chemin en TGV entre Paris et Bordeaux. « *Pour résumer notre approche*, explique Frédéric Cros qui préside Magelis depuis 2008, *nous avons assez vite considéré que nous devions être un acteur le plus complet possible.* » Qu'est-ce que cela signifie ? « *Nous nous appuyons sur trois compétences majeures complémentaires : un Campus à*

Frédéric Cros

LES PIEDS DANS LA CHARENTE, DE LA CHARENTAISE AUX BOTTES HAUTES…

La Cité de la BD sous l'eau.

même de fournir les jeunes professionnels aux entreprises de l'image qui voudraient s'installer chez nous ; des dispositifs d'aides financières pour soutenir le développement des projets ; un parc immobilier regroupant des appartements étudiants, un Campus, et des bureaux pour l'accueil des professionnels. » Ça a l'air évident, mais cela ne l'est pas tant que ça.

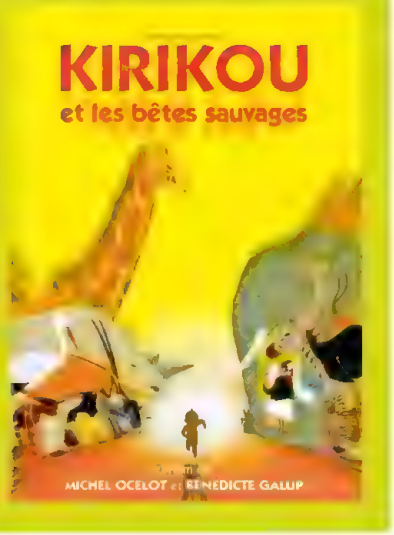
Bien souvent, les bureaux de développement locaux ne disposent pas de toutes les capacités nécessaires pour soutenir le développement d'une filière. Soit il y a des locaux mais pas d'aides financières, soit il y a des écoles mais pas de locaux facilement adaptables, en particulier en matière de connectivité, soit il y a des écoles mais pas de recruteurs sur le territoire… « Avoir autant de leviers réunis sous une même structure est en effet rare et illustre le consensus que notre projet réunit autour de lui de la part des acteurs institutionnels. Nous sommes financés dans des proportions variables par la région, le département, l'agglomération d'Angoulême et la ville elle-même. Nous avons une équipe relativement réduite mais avec une expertise croisée forte. » Comme dans tous les pôles économiques, les indicateurs les plus scrutés sont ceux du nombre d'emplois et d'entreprises créés sur le territoire. Magelis, à cette jauge, a de quoi

être positif : « *Nous n'avons pas de détail extrêmement précis mais nous estimons à environ 1 600 personnes ceux qui vivent de l'image sur le territoire. Rien que les métiers de l'animation, c'est un millier de personnes, disséminées entre les écoles et les studios.* »
Côté écoles, citons à la volée le Cnam-Enjmin tourné vers le jeu vidéo, l'EMCA (École des métiers du cinéma d'animation) ou des antennes toutes neuves d'Émile Cohl (bande dessinée, Lyon) ou de l'École 42 (informatique, Paris). Côté studios, évoquons un historique comme 2 Minutes, producteur de films et de séries animées telles, récemment, *Calamity, Zombillénium* ou *Ernest et Rebecca* ; ou les jeunes pousses talentueuses de Blue Spirit, qui ont réalisé les nouvelles saisons des *Mystérieuses Cités d'or.*
Là où des écoles particulièrement prestigieuses comme Les Gobelins à Paris, le Mopa à Arles, ArtFX à Montpellier ou encore la jeune mais de très haute exigence École des nouvelles images d'Avignon, voient leurs diplômé(e)s partir assez vite pour les gros studios anglo-saxons – par envie mais aussi par défaut parce que les débouchés sur leurs territoires respectifs ne sont pas toujours au top –, Magelis fait un tout autre pari. La mixité des savoir-faire, le mélange des cultures de l'image (cinéma, animation, bande dessinée, édition, jeux vidéo) sont autant de points d'intérêt à l'heure où l'hybridation et la convergence numérique sont au programme de tous les acteurs. « *Nous avons un regard déjà ancien sur le sujet, avec notamment Nicolas Gaume*[1] *notamment, sur la recherche de convergences – on constate que la porosité est de plus en plus forte entre les secteurs et nous ne pouvons que l'encourager. Cela crée des besoins d'excellence, une montée en puissance des compétences et rend notre territoire encore plus attractif pour des acteurs de très haute technicité.* »

Auberge espagnole.

Dans ce sens, quels sont les domaines de croissance aujourd'hui ? « *Aujourd'hui notre regard se porte plus particulièrement sur les développements liés à la réalité virtuelle. Il faut savoir une chose sur notre manière de fonctionner : dès que nous avons identifié un nouveau sujet de croissance, nous le travaillons en profondeur, pour le comprendre, identifier les acteurs, les besoins, les perspectives, et nous adaptons notre offre en conséquence. Cela se traduit par exemple par l'organisation d'événements de petite taille ou de taille intermédiaire, centré sur les professionnels, afin de favoriser les rencontres, les synergies, et de collecter les besoins du marché.* »
Concrètement, sur la réalité virtuelle et

ANGOULÊME, CREUSET DE PRODUCTIONS DE PREMIER PLAN



Vue 3D des futurs locaux de l'École 42.

« MAGELIS FAIT LE PARI DE LA MIXITÉ DES SAVOIR-FAIRE ET DU MÉLANGE DES CULTURES DE L'IMAGE. »

augmentée, Magelis organise depuis trois éditions déjà Immersity à l'automne, qui réunit environ 300 professionnels investis dans ces nouvelles expériences numériques. Au programme, des conférences animées par et pour les professionnels, la bonne occasion pour exprimer un retour d'expérience tout en facilitant l'identification des jeunes acteurs. « *Nous n'avons pas du tout vocation à créer des salons concurrents au festival de la bande dessinée ou au festival d'animation d'Annecy, avec qui nous entretenons d'excellents rapports. Ce n'est pas notre propos. Nous nous concentrons sur l'écoute des professionnels afin de faciliter leur installation chez nous – et l'évènementiel est un des instruments pertinents pour ce faire* », précise en bon diplomate Frédéric Cros. Et demain ? Beaucoup des événements « physiques » sont passés temporairement au dématérialisé, comme en février dernier les Rencontres Animation Formation où, justement, la question de la convergence dans l'univers de la 3D a donné lieu à une masterclass d'Adobe par Sébastien Deguy, un Lyonnais parti s'installer sur la côte ouest. « *Notre activité n'a pas ralenti du fait de la pandémie, nous accueillons de nouvelles sociétés, nous poursuivons notre inlassable promotion du territoire. Nous n'avons jamais connu de creux, il y a toujours de nouveaux projets qui nous sont soumis. C'est une chance que nous mesurons pleinement*, reconnaît sans fausse modestie Frédéric. *Nous avons encore de jolis projets le long de la Charente, notamment avec le Technoparc et le Campus.* » Magelis a donc, *a priori*, encore de beaux jours devant lui – pour servir de creuset aux œuvres qui, demain, enchanteront petits et grands (voir encadré ci-contre).

Sébastien Célimon

1. Nicolas Gaume, grande figure du jeu vidéo en France, fondateur de Kalisto dans les années 1990, passé par Ubisoft et Codemasters, ancien président du Syndicat national du jeu vidéo. Aujourd'hui cadre supérieur chez Microsoft aux États-Unis et fondu d'astronautique.

MY HERO ACADEMIA HEROES RISING

Les notes Plus Ultra

C'est à l'été 2020 que nous avons pu connaître dans les salles obscures la sortie du dernier film de *My Hero Academia*, aventure inédite tirée de l'univers de Kohei Horikoshi. Une fois n'est pas coutume c'est Yûki Hayashi qui se trouve aux manettes. Toujours de manière Plus Ultra ?

Toujours réalisé par Kenji Nagasaki qui dirige l'animation de la série mais aussi du film précédent *Two Heroes*, le film *Heroes Rising* bénéficie à nouveau de la participation de son compositeur en titre : Yûki Hayashi (*Haikyû!!*, *Gundam Build Fighters*). Il s'occupe également de la bande-son du *remake* de *Dragon Quest : Adventures of Dai* dont nous avons parlé tantôt.
Pour cet album, le compositeur prolonge sa signature musicale qui alterne musique électronique et thèmes grandiloquents aux instrumentations plus classiques. Certains morceaux rappellent un peu les compositions de Takulwasaki (*Read or Die*, *Rurôni Kenshin Tsuiokuhen*, *City Hunter*, *Private Eyes*) comme « HEROES VS. VILLAINS ». Des morceaux extrêmement rythmés électro et dont le tempo va crescendo.
Yûki Hayashi réutilise certains thèmes bien connus des fans de la série comme « Watashiga kita » (le fameux thème de la

cavalerie d'All Might) qui devient « A Hero is... » ou encore « Hero A » (entre autres le thème d'entraînement à UA) qui est renommé « The Hero Work Recommendation Project ». Cela pourrait être pris pour de la facilité, mais le compositeur fait bien plus que les renommer, il apporte ici de nouvelles variations plutôt agréables qui permettent justement de replonger facilement dans l'univers de la série.

TOUT PUISSANT

Hayashi nous berce au tout début du film. En effet, la classe A se retrouve en mission sur une île pacifique en remplissant des missions du quotidien, sans menace réelle. C'est donc avec des morceaux comme « Nabu Island », très enjoués au piano qui illustrent cette paix qui va rapidement être bouleversée par l'arrivée imminente d'une menace.
La douceur des mélodies permet de prendre un bol d'air avant toute la débauche d'action. Par la suite, notre conteur musical crée bien évidemment de nouveaux morceaux très sombres lorsqu'il s'agit du méchant de l'histoire, Nine, et de ses comparses. Il utilise

© 2019 My Hero Academia The Movie Project © K. Horikoshi/Shueisha

ici tout son savoir en musique techno acquis auprès du DJ et producteur Hideo Kobayashi. Les platines tournent ici pour donner un son froid produit au synthé, puis par les riffs des guitares au rythme effréné (« The villain appears ») d'autres thèmes connaissent une montée en puissance des cuivres. On y distingue même une respiration lourde comme « Nine's Quirk » ou « Nine's Tenacity of Purpose ». Ce souffle est bien celui de Nine, lancinant tel un Dark Vador soufflant à travers son masque ou le sifflement d'un cobra prêt à fondre sur vous. « Past with Nine » devient le summum de cette ambiance angoissante en utilisant des instruments plus classiques comme l'orgue et des instruments à vent, et un chœur puissant. Yûki Hayashi met à profit son expérience acquise sur la série, pour nous offrir des musiques qui se fondraient à merveille dans les plus grandes productions hollywoodiennes. « Surprise attack of the villain » ou « Chimera » prennent une atmosphère presque orientale avec ses violons.

“DES MUSIQUES DIGNES DES PLUS GRANDS FILMS HOLLYWOODIENS.”

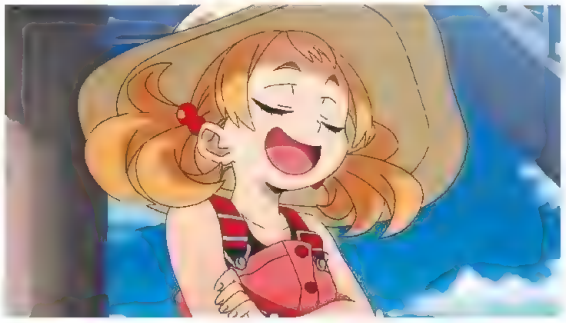
A contrario, Hayashi sait tout autant composer des mélodies encourageantes qui accompagnent avec brio les moments de bravoure. « Class -1A, Heading Out! » ou « Numerical Inferiority » illustrent ces moments nekketsu où chaque héros unit ses forces à celles des autres. Les thèmes sont porteurs d'espoir, à l'image de « Deku and Katsuma » ou « Together as One ». D'autres compositions comme « The Strength of the Man Who'll Become the Number One Hero » empruntent au style d'action cinématographique qui rappelle parfois Harry Gregson-Williams (*Metal Gear Solid*, *Equalizer*).

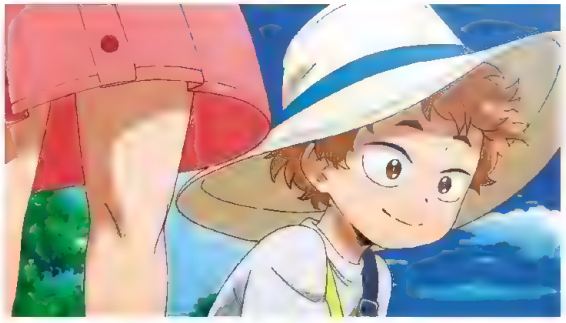
UN POUR TOUS

Point culminant du film et la bande originale : « Might+U », la chanson interprétée par Makayla Phillips. Pleine d'émotion, on l'entend au zénith de l'union des forces de Midoriya et de Bakugo. La voix douce de Makayla Phillips procure un remarquable contraste avec l'action qui se passe à l'écran mais renforce cette félicité, cette communion qu'atteignent nos héros. Un point culminant qui rappelle celui d'All Might et de Midoriya dans le film précédent. « Might*U » est d'autant plus mis en valeur que rien ne

© 2019 My Hero Academia The Movie Project © K. Horikoshi/Shueisha

Titre : My He… Soundt…
Prix : …
Compositeur : Yûki Hayash
Durée : 73 min





Seul bémol, il faudra vous procurer le CD single de Sumika Negai - Higher Ground pour avoir l'intégralité de la bande originale. En effet, le générique de fin (et celui du trailer) rock et punchy « Higher Ground » de Sumika, est absent de l'album.
En conclusion, l'album de *My Hero Academia Heroes Rising* viendra compléter à merveille votre collection des CD de la série. On retrouve ces thèmes héroïques qui collent parfaitement à l'ambiance, avec des parties un peu moins légères. Cela s'explique bien évidemment par le fait que le film condense l'atmosphère habituelle et met en avant davantage l'action. Très agréable à écouter, il accompagnera vos moments d'études de manière rythmée.

Clément Le Duc

“DES THÈMES HÉROÏQUES QUI COLLENT PARFAITEMENT À L'AMBIANCE.”

vient perturber le morceau pendant le film. Pas de cri ou de bruitages, seules la pureté du morceau et la beauté des images sont présentes. Un grand moment de cinéma qu'on revit facilement à l'écoute de la voix de la chanteuse et de la mélodie.
L'album se termine sur des thèmes qui nous permettent de nous remettre de toutes ces émotions comme « A Heart That Is Inherited » (variation de « Kimi wa Hero ni nareru »).
Ce thème qui lie All Might et Midoriya depuis le début de la série continue d'affirmer que ce dernier est le digne héritier du héros numéro 1.

My Broken Mariko

ÇA FERAIT UN BON ANIME !

- My Broken Mariko
- La Guerre des mondes
- The Ride-On King
- Dracula
- Le Dévoreur de souvenirs
- Dans les pas de Nietzsche
- Une brève histoire du Robo-Sapiens
- L'Atelier des sorciers
- 20th Century Boys
- Des Assassins

AU MENU :

quoi voir ou quoi rattraper, d'un siège ou de mon canapé ?

L'expression avait d'abord l'allure d'une boutade, et puis à bien y réfléchir, elle avait un super potentiel dans l'évolution que nous donnons à *AnimeLand* : comment lier encore plus fort manga et *anime* quand on parle déjà beaucoup d'*anime* adaptés de manga ? Simple : en parlant de ces mangas qui feraient selon nous un super *anime*, ou comment vous parler d'autres mangas qui nous ont tapé dans l'œil avec une approche différente !

Des Assassins

©Wataru Hinako 2020 / KADOKAWA CORPORATION
© 1985, 2010, 2017 by Chen Uen

MY BROKEN MARIKO

Un road-trip pour faire son deuil

Premier livre de la jeune mangaka Waka Hirako, *My Broken Mariko* est un coup au cœur jeté à la face de son lectorat. En montrant le travail de deuil de sa protagoniste, Tomoyo, elle nous entraîne dans une course à travers le Japon et la vie de deux femmes.

Titre original : My Broken Mariko
Auteur : Waka Hirako
Genre : drame, amitié et voyage
Éditeur : Ki oon

LE TEMPS PASSANT J'AVAIS L'IMPRESSION QUE TU M'ÉCHAPPAIS DE PLUS EN PLUS !
PAR MOMENTS JE NE SAVAIS PLUS QUOI FAIRE AVEC TOI !
TELLEMENT MAL J'AI L'IMPRESSION QUE JE VAIS MOURIR !
J'AI MAL
C'EST FOU CE QUE LE CORPS EST CAPABLE DE SUPPORTER COMME DOULEUR !

En reposant *My Broken Mariko*, deux choses viennent immédiatement à l'esprit. La première est « où ai-je mis mes mouchoirs ? » tellement vous allez être balloté d'émotion en émotion tout au long des 154 pages de ce *one-shot*. La deuxième est « quand sera-t-il adapté sur grand écran et qui le réalisera ? ». En effet, ce manga racontant le voyage de Tomoyo jusqu'à la mer avec l'urne funéraire contenant les cendres de sa meilleure amie Mariko peut se lire comme un storyboard. Waka Hirako varie les styles de dessin, qui change si l'action se passe dans le présent, avec une Tomoyo toujours en mouvement, ou bien dans le passé, ou si elle dépeint les émotions des deux femmes.
À travers les souvenirs de Tomoyo, la vie marquée depuis toujours par la violence de Mariko se dévoile. Comment survivre et grandir quand, dès l'enfance, vous n'avez connu que les coups et le mépris ? Comment aider l'autre à prendre confiance en soi, à apprendre à se respecter quand presque personne ne l'a respectée ? Comment survivre à l'autre en se demandant s'il aurait été possible de faire plus, de faire mieux, de lui donner l'envie de vivre malgré tout ? Waka Hirako aborde tous ces sujets dans *My Broken Mariko* sans jamais tomber dans le glauque ou le larmoyant. Elle arrive même à nous arracher un sourire face à Tomo s'apercevant qu'elle a oublié ses escarpins dans sa fuite ou s'énervant contre des clients de bar un peu trop bavards. Sur grand écran, cela promet de 1 h 30 à 2 h d'émotions intenses.

Stéphanie Chaptal

©Waka Hirako 2020 / KADOKAWA CORPORATION

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Un road-trip à travers le Japon qui vous prend aux tripes et ne vous lâche plus.

LA GUERRE DES MONDES

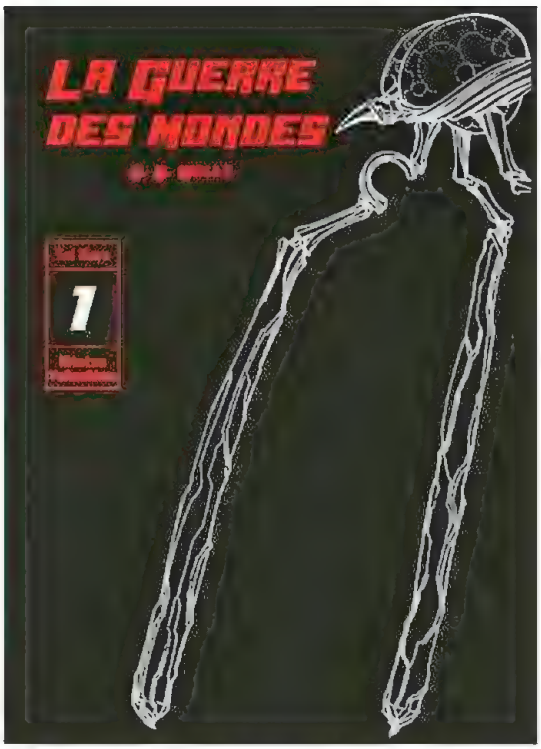
Mise en image fidèle d'une invasion

Après les adaptations par Gou Tanabe des récits de Lovecraft, Ki-oon s'attaque à un autre classique de l'imaginaire avec une adaptation en trois tomes de *La Guerre des mondes*. Signée Sai Ihara et Hitotsu Yokoshima, cette version moins froide que l'originale y est nettement plus fidèle que les œuvres que H.G. Wells a inspirées.

Peu de livres ont autant inspiré les artistes que *La Guerre des mondes* de H.G. Wells. Écrite au tournant du XXe siècle, cette invasion de la Terre par les Martiens a été adaptée sept fois en films, de multiples fois en émissions de radio, en séries télé ou en bandes dessinées. Alors pourquoi se laisser tenter par cette nouvelle version en manga ? Tout simplement parce qu'elle est magnifique ! À la différence près que le narrateur est identifié et doté d'une épouse avec son propre caractère. Contrairement au roman d'origine, le manga de Sai Ihara et Hitotsu Yokoshima reprend la trame du livre et le situe à la bonne époque, avec les bonnes péripéties. Si le dessin ne tranche pas par son originalité, les personnages sont pleins de vie... tant qu'ils ne se font pas trancher net par le rayon des Martiens. Celui-ci cautérisant instantanément les blessures, le sang ne coule pas à flots dans les pages. Mais c'est l'occasion de certaines cases impressionnantes avec des demi-corps, des pieds isolés et autres joyeusetés d'une invasion en cours face à une armée trop sûre d'elle et largement sous-équipée.

Stéphanie Chaptal

©Sai Ihara / Hitotsu Yokoshima 2019 / KADOKAWA CORPORATION



Titre original : La Guerre des mondes tome 1
Auteurs : Sai Ihara (scénario), Hitotsu Yokoshima (dessin)
Genre : science fiction, guerre, classique
Éditeur : Ki oon

QU'EST CE QUE ÇA PEUT ÊTRE, PROFESSEUR STENT ?!
IL Y A QUELQUE CHOSE QUI BOUGE À L'INTÉRIEUR !
!!
C'EST UN MARTIEN !!
QUOI ?!
ÇA N'A PAS DE SENS

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Plutôt court et fidèle à l'esprit comme à la lettre du livre, ce manga est parfait pour découvrir ce classique de la science-fiction.

THE RIDE-ON KING

Poutine au pays des elfes

Titre original : The Ride On King

Auteur : Yasushi Baba

Genre : isekai, ode à Poutine, domptage

Éditeur : Kurokawa

Les *isekai* se suivent et se ressemblent… Sauf quand ils se moquent ouvertement de notre monde actuel. C'est le parti pris de Yasushi Baba avec *The Ride-On King*, qui place un clone de l'actuel président russe dans un JRPG grandeur nature.

Alexandre Ploutinov est président à vie de la Prussie et s'ennuie comme un rat mort. Combattant redoutable, il a tout conquis, tout dompté pour être au pouvoir, et le temps passé à l'exercer lui semble très long. Il ne rêve que de nouveaux territoires à conquérir et de nouveaux animaux à dompter. Un jour, lors d'une attaque terroriste, l'une de ses propres statues l'écrase et l'envoie dans un monde parallèle. Là, il sauve deux aventurières de bas niveau d'une attaque de guivre et découvre un territoire vierge où exercer ses talents.

Obsédé par l'idée de chevaucher un centaure, Alexandre Ploutinov va se réinventer en aventurier au grand cœur faisant tout pour éviter de verser le sang. Sans grand succès et avec une certaine naïveté. Ce premier volet pose le cadre de l'aventure et renvoie assez souvent le cher Alexandre (aux traits d'un certain Vladimir P.) à son expérience passée tout en le forçant à revoir ses décisions d'alors. Moqueur vis-à-vis de la propagande russe actuelle, *The Ride-On King* n'est pas une réelle critique du régime et peut s'apprécier sans avoir une seule notion d'actualité internationale. Chaque chapitre amenant une nouvelle découverte, le découpage en série animée est déjà là. Sauf que… il faudra vite sortir de la formule « une aventure du président face à une nouvelle créature », au risque de lasser un peu trop le lecteur ou le spectateur. Pari relevé pour le tome 2 ?

Stéphanie Chaptal

© Yasushi Baba / Kodansha Ltd

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Entre pastiche politique et initiation au jeu de rôle, une comédie enlevée à la poursuite des centaures.

DRACULA

Aux origines du mythe

Dans sa série « Les Classiques en Manga », Nobi Nobi a adapté peu de récits horrifiques hormis *Les Nouvelles extraordinaires d'Edgar Poe*. C'est réparé depuis fin 2020 avec son interprétation de *Dracula*, parfait point de départ pour toute bonne éducation vampirique.

Figure classique de l'horreur, les vampires en général, et Dracula en particulier, ont été déclinés à toutes les sauces en manga ou en animation. Et pourtant... À chaque fois, ses histoires ont été remaniées pour en moderniser l'image, lui apporter une touche d'humour, de gore ou d'érotisme. Comme si le roman *Dracula* de Bram Stoker en avait besoin ! Arrivée en librairie en même temps que le *Bram Stoker's Dracula* de Francis Ford Coppola en VOD, cette adaptation en manga est l'outil idéal pour faire découvrir le classique de la littérature gothique aux plus jeunes. Reprenant dans un premier temps la structure épistolaire du roman (pour l'abandonner à mi-chemin), elle offre un support avec juste ce qu'il faut d'horreur et de sensualité pour attirer les adolescents, sans effrayer parents ou professeurs par des profanités, du sang versé ou de la nudité. Les traits fins des personnages sont expressifs et le Comte, sous sa forme de vieillard ou d'homme mûr, symbolise parfaitement la cruauté, l'horreur, mais également l'élégance et la séduction de sa fonction. En revanche, il est surprenant que deux auteures aient fait des personnages féminins de si frêles créatures à protéger alors que Bram Stoker lui-même avait insufflé volonté et indépendance forte dans Mina Murray et Lucy Westenra.

Stéphanie Chaptal

Titre original : Dracula

Auteurs : Bram Stoker (roman), Stacy King (scénario), Virginia Nitouhei (dessin)

Genre : fantastique, classique, horreur, formation

Éditeur : Nobi Nobi

5 Mai, au château
L'atmosphère grise du matin s'est dissipée et le soleil est déjà tout sur l'horizon, celui-ci apparaissant comme découpé par des arbres ou des côtes difficilement distinguées. Car il est si certain que toutes grandes et petites choses s'y confondent
IL N'A PLUS SOMMEIL ET PUISQUE MON REVER N'EST PAS FOU À UNE HEURE PRÉCISE, JE VAIS ÉCRIRE PUISQUE CE QUE JE ME REMÉMORE J'AI BEAUCOUP DE CHOSES À RACONTER
- STREGOICA -
- ORDOG -
- PAKOL -
- VLKOSLAK -
- VROLOK -

MANGA CLASSICS DRACULA © Manga Classics, Inc. All Rights Reserved

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Mise en image fidèle du roman, ce Dracula est prédécoupé pour en faire une série animée d'époque pleine de rebondissements et d'actions.

LE DÉVOREUR DE SOUVENIRS

Quand la légende urbaine prend vie

Manga en deux tomes de la toute jeune collection Moonlight des éditions Delcourt/Tonkam, *Le Dévoreur de souvenirs* de Kyôya Origami et Nachiyo Murayama suit l'enquête du jeune Ryôichi sur la piste du Kiokuya, un être légendaire capable d'effacer les mauvais souvenirs des personnes qu'il rencontre.

Auteurs : Nachiyo Murayama (dessin), Kyôya Origami (scénario)
Genre : shônen, drame, fantastique, suspense
Éditeur : Delcourt/Tonkam
Tomes : VF 2 / VO 2 (série terminée)
Date de sortie : tomes 1 et 2 le 28 août 2020

LE KIOKUYA ÉTAIT DEVENU UN DES SUJETS DE CONVERSATION PRÉFÉRÉS DES LYCÉENNES DU COIN.
EN FAISANT MES RECHERCHES J'AVAIS COMPRIS QUOI, DEPUIS PEU.
CE QUI ÉTAIT ÉTRANGE, CAR IL N'Y AVAIT PAS D'ANECDOTES À SON SUJET. EN COMPARAISON AVEC D'AUTRES CRÉATURES DE LÉGENDES URBAINES BIEN PLUS CÉLÈBRES.
AU FINAL, IL M'ÉTAIT CONNU QUE COMME UN FANTÔME POUVANT EFFACER LES MÉMOIRES. POINT.

Ryôichi est un étudiant qui se passionne pour les légendes urbaines. Alors qu'il s'éprend d'une camarade de classe et que leur rapprochement prend la bonne voie, la jeune femme change soudainement de comportement et semble ne plus se souvenir de ce qui les avait rapprochés. Ryôichi en est profondément blessé et commence à enquêter sur le Kiokuya. Cette enquête fait remonter en lui des souvenirs d'enfance et une curiosité piquée de malaise latent. Sur sa route, il croise plusieurs personnes qui ont rencontré cet être mystérieux ou qui le cherchent pour des motifs personnels. L'intrigue construite autour de la mémoire et de son impact sur les personnes qui souffrent de leurs souvenirs est plutôt bien pensée. Une transposition en *anime* serait bénéfique à ce titre, à plusieurs niveaux. Car, si le trait de Nachiyo Murayama est très agréable, et son idée de flouter les contours du Kiokuya offre un bon rendu, l'ensemble reste assez sage et gagnerait à un peu plus de noirceur s'il était adapté. De même, les personnages, en particulier ceux ayant recours au Kiokuya, mériteraient plus de place pour révéler leur plein potentiel. Le manga regorge de bonnes idées mais son format court impose aussi des contraintes narratives qui nous laissent sur notre faim.

Sandra Bernard

© Kyoya Origami/KADOKAWA ©2018 Nachiyo Murayama/SQUARE ENIX CO., LTD

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Un titre posé qui aborde avec maturité les questionnements sur la mémoire et son utilité avec, comme fond, une enquête saupoudrée de fantastique.

DANS LES PAS DE NIETZSCHE

La voie est jonchée d'embûches

Rendre la philosophie fun et accessible à tous, c'est possible avec ce manga en trois tomes de Tsukasa Araki publié chez Soleil. Cette adaptation du *light novel* du même nom signé Mariru Harada suit la progression de la jeune Arisa vers la voie de la sagesse en compagnie de son fantasque mentor, un jeune homme qui se prétend être la réincarnation de Nietzsche !

L'enseignement de Nietzsche est déroutant mais pousse Arisa, et par son entremise le lecteur, à se poser des questions sur sa propre vision de la vie et ses réactions face aux difficultés qu'elle réserve. Au fil des chapitres, d'autres philosophes célèbres font leur apparition pour dispenser leurs enseignements et pousser l'héroïne dans ses retranchements. Arisa apprend alors à prendre du recul, faire la part des choses, mais également à s'affirmer et développer son esprit critique.
Les œuvres de Nietzsche ont déjà connu plusieurs adaptations en manga, mais cette version, la moins canonique, est aussi la plus fluide en réalité car elle prend place dans un contexte contemporain. On apprécie au passage que Nietzsche lui-même soit mis en difficulté par moments. Le ton de la série est léger et humoristique et les graphismes très typés *shôjo* contribuent à l'ambiance sympathique générale. Il serait de fait facilement transposable en version animée pour un large public, qui ferait la part belle aux gags de situation et permettrait certainement d'étoffer quelques scènes.

Sandra Bernard

Auteurs : Mariru Harada (scénario), Tsukasa Araki (dessin) et Iqura Sugimoto (character design)

Genre : shôjo, humour et philosophie

Éditeur : Soleil Manga

Tomes : VF 3 / VO 3 (série terminée)

Date de sortie : tome 3 le 13 janvier 2021

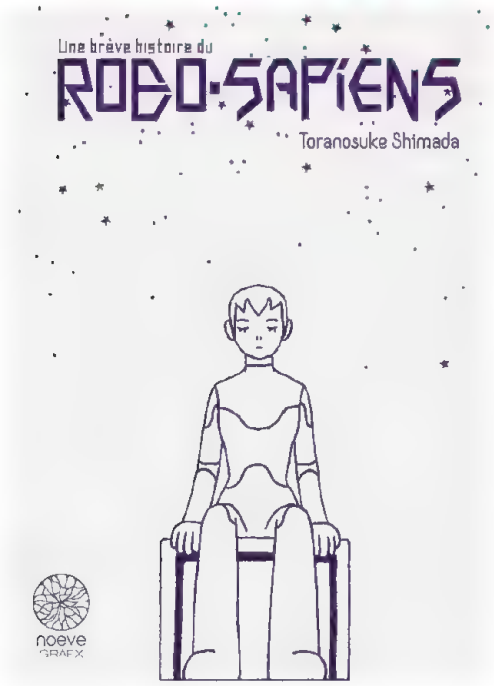
TU ES JUSTE PRISONNIÈRE DE LA MORALE !
HA HA HA ! ARIA !
LE "TOI IDÉAL QUI LES BÉNIE"
TU ÉRIGES EN SAINTETÉ..
AU LIEU DU "TOI ÉGOÏSTE QUI LES MAUDIT" !
QU'EST-CE QUE TU RACONTES ?!?
AVEC DES MOTS SIMPLES
BON, IL VA FALLOIR QUE JE T'EXPLIQUE
28

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Une héroïne pétillante qui devient sage et affirmée, des personnages farfelus qui vous feront voir la philosophie autrement, un ton léger et inspirant.

© 2018, Mariru Harada, Tsukasa Araki, SHOGAKUKAN

UNE BRÈVE HISTOIRE DU ROBO-SAPIENS



Auteur : Toranosuke Shimada
Genre : sages-robots
Éditeurs : Noeve Grafx, Kôdansha
Tomes : 2 (terminé)
Date de sortie : 26 février 2021

SIMON A DONC SINCÈREMENT AIMÉ "LAETICIA" LE ROBOT.
UN JOUR, ALORS QU'IL SE SAVAIT MOURANT...
IL A DÉCIDÉ DE LUI LÉGUER TOUTE SA FORTUNE.
MAIS LA LOI NE PERMET PAS AUX ROBOTS D'HÉRITER.
ALORS IL A PRIS SES DISPOSITIONS POUR QUE "LAETICIA" PUISSE SE FAIRE PASSER POUR LUI-MÊME APRÈS SA MORT.

Une grande histoire avec un S et un F

Le label manga des éditions Noeve dégaine un titre formidable avec *Une brève histoire du Robo-Sapiens*. Amoureux de SF ou d'expression artistique toute en épure, voici pour vous une perle de récits courts.

Grand Prix de la 23e édition du Japan Media Art Festival et 2e du Kono Manga Sugoi en 2020, *Une brève histoire du Robo-Sapiens* se distingue dans un registre balisé, la SF. Mais c'est aussi à ça qu'on reconnaît les grands artistes, ils sont capables de nous émouvoir en terrain connu. Toranosuke Shimada, Lauréat de la Nouveauté du 12e Prix culturel Osamu Tezuka avec *Träumerei*, en est. La France avait déjà aperçu son talent dans deux œuvres collectives *Manga of the Dead* (Tonkam, 2012) et *AX Anthologie* (Le Lézard Noir, 2010).
Si nous avons-là un diptyque, chaque histoire pourrait se lire indépendamment, certaines trouvant un écho à leur conclusion des dizaines de pages plus loin. Une écriture kaléidoscopique, fine, reliant humanité et machine. Véritable magicien de la narration par l'image[1], laissant nos cœurs libres d'interpréter chaque silence, Shimada traduit avec poésie le destin de personnages tour à tour fragiles, périssables ou au contraire durables. Sous la plume douce-amère de son enrobage rétro-futuriste, l'auteur pioche dans la romance et le polar pour brosser le portrait d'une société où le robot reçoit la mission d'être heureux avant d'être envoyé pour nettoyer une zone radioactive, ce qui n'altère pas sa bienveillance. La conclusion, entre fatalité et espoir (c'est dans le titre), contribue à renforcer le sentiment ambivalent de plaisir sombre émanant de ce grand manga.

Bruno de la Cruz

1. Les *kanji* font partie intégrante des décors, formant parfois des immeubles. L'éditeur Noeve a donc placé des astérisques.

© Toranosuke Shimada / Kodansha Ltd All rights reserved NOEVE GRAFX

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Après *Robot Carnival*, on veut un nouvel omnibus par la Team Ôtomo !

L'ATELIER DES SORCIERS

La magie au bout des doigts

Et si la magie était à la portée de tous ? Plus besoin de naître dans une famille de sorciers, il suffirait juste de se munir d'une baguette à dessiner, d'une encre magique et le tour est joué. Pourtant, c'est loin d'être aussi simple dans l'Atelier des sorciers !

Coco, une jeune humaine, est fascinée par la magie. Un jour, un sorcier nommé Kieffrey passe dans son village. Curieuse de le voir à l'œuvre, la petite fille découvre que la magie se dessine ! En cachette, elle s'arme de son matériel reçu d'un mystérieux inconnu étant petite et tente de redessiner un sort. Sans le savoir, elle commet l'interdit en pétrifiant sa mère. Pour tenter de défaire ce mauvais sort, Kieffrey la prend comme disciple, mais ce n'est pas la seule raison qui le motive. La mangaka Kamome Shirahama dépeint la magie sous un œil nouveau. Fini les formules magiques, place au dessin. Un bel écho à son métier, mais aussi à celui d'artiste. Ici, la magie n'est pas un don inné, tout le monde peut l'utiliser à l'aide du dessin et à condition d'avoir les matériaux requis. Pour devenir sorcier, il faut faire preuve de patience, de rigueur et surtout d'un travail acharné. À travers ses dessins dignes d'une peinture par moments, on se retrouve envoûté par son imagination débordante. Son trait est clairement marqué par l'influence d'illustrations religieuses et les contes de fées. De l'humour, une héroïne attachante malgré sa maladresse, de sombres mystères, ce manga a toutes les ressources pour vous ensorceler devant un écran.

Agnès André

Auteur : Kamome Shirahama
Genre : seinen, fantastique, aventure
Éditeur : Pika
Tomes : 7 (8 au Japon)
Date de sortie : 7 mars 2018

TONGARI BOSHI NO ATELIER © Kamome Shirahama / Kodansha Ltd

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Un univers et des personnages bien développés. Une magie qui s'opère par le biais du dessin, on n'attend plus que de le voir se mouvoir en *anime* !

20TH CENTURY BOYS

Dis, tu veux bien être mon AMI ?

Le mangaka Naoki Urasawa tient une place à part. Il a toujours voulu être à la fois reconnu pour son œuvre et rendre celle-ci populaire. Il a indiscutablement réussi sur les deux tableaux et ses séries sont désormais des classiques, telles *Monster*, *Billy Bat* et donc, tout en haut, *20th Century Boys*.

On envie toujours le lecteur ou la lectrice qui va découvrir une œuvre majeure pour la première fois. On sait les interrogations, puis les émotions, puis l'attachement aux personnages qui vont apparaître au fil du récit. On sait les rires, la tension, l'inquiétude, les larmes. Et on est heureux d'avoir cette expérience en commun. *20th Century Boys* raconte la lutte désespérée d'un groupe de Japonais moyens pour contrer un mégalomane à visées fascistes nommé AMI qui s'empare du Japon à coups de manipulations à grande échelle, ce sur plusieurs décennies. Avec une maîtrise surnaturelle du suspense, Urasawa et Takashi Nagasaki tissent des fils entre époques, personnages, événements, qui s'éclairent et prennent de l'épaisseur page après page. Le tout agit comme un ensorcellement sur le lecteur qui ne peut s'arrêter de lire. Contre toute attente, ce monument a fait l'objet à la fin des années 2000 d'une trilogie de films à gros budget (dans le sens japonais du terme) qui a marchouillé, et les aventures de la bande à Kenji n'ont pas, curieusement, fait l'objet d'un portage en *anime*, alors que *Monster*, le thriller précédent d'Urasawa, avait lui eu cet honneur. Le moment est peut-être venu, par exemple chez Netflix, qui a les moyens et l'espace pour déployer toute la richesse de cette série incroyable. D'ici là, on peut aussi la (re)lire dans la réédition dite Perfect chez Panini Manga. Branchez la guitare !

Sébastien Célimon

Auteurs : Naoki Urasawa et Takashi Nagasaki
Genre : thriller kaléidoscopique et envoûtant
Éditeur : Panini Manga
Tomes : 22 (édition originale)
Date de sortie : Perfect Edition depuis octobre 2020

20th Century Boys. 20 SEIKI SHONEN © 1999,2006 Naoki URASAWA, Studio Nuts/SHOGAKUKAN

ÇA FERAIT UN BON ANIME :

Bande-son maousse, suspense haletant, personnages *bigger than life*, parfait pour révéler un successeur à Satoshi Kon.

DES ASSASSINS

Un classique chinois enfin édité en France

Les toutes neuves Patayo Éditions frappent d'entrée très fort avec le magnifique ouvrage *Des Assassins* du dessinateur-mangaka disparu Chen Uen. Pinceau expressionniste, réalisme épique, un rêve à animer !

Des Assassins est avant tout un très bel ouvrage volumineux qui donne envie de se plonger dedans. Il est composé d'historiettes qui adaptent les *Mémoires historiques* de Sima, historien antique chinois, consacrées à des assassins célèbres qui ont tenté avec succès ou non d'influencer la course au pouvoir des différents empires d'alors. Le dessinateur taïwanais Chen Uen (disparu en 2017) a entrepris de les raconter au pinceau dans un style expressionniste, mêlant encre de Chine et couleurs éclatées et brossées. Il en résulte des planches superbes, inspirées des représentations classiques, au service de récits qui oscillent entre épisodes aussi courts qu'édifiants et récits plus élaborés, qui rappellent par certains aspects les contes fantastiques du néoromantisme du XIX[e] siècle européen. Les dernières histoires sont sublimes tant dans leur mise en scène, aplats en couleurs directes dans lesquels se noient le regard, et sensibilité des visages et des attitudes. Bien que commencé en 1985 et réalisé au long cours, les histoires du recueil *Des Assassins* sont d'une modernité touchante, qu'amplifie le regret de la disparition de l'artiste bien trop jeune, à seulement 58 ans, avant qu'il n'ait pu voir la reconnaissance que mérite son œuvre.

Sébastien Célimon

Auteur : Chen Uen
Genre : classiques adaptés
Éditeur : Patayo Éditions
Tome : one shot
Date de sortie : 15 janvier 2021

© 1985, 2010, 2017 by Chen Uen

ÇA FERAIT UN BON ANIME :
ce serait relever un très beau défi que de donner vie à certaines des histoires en conservant le trait jeté de Chen Uen. Rêvons !

Star Trek: Lower Decks

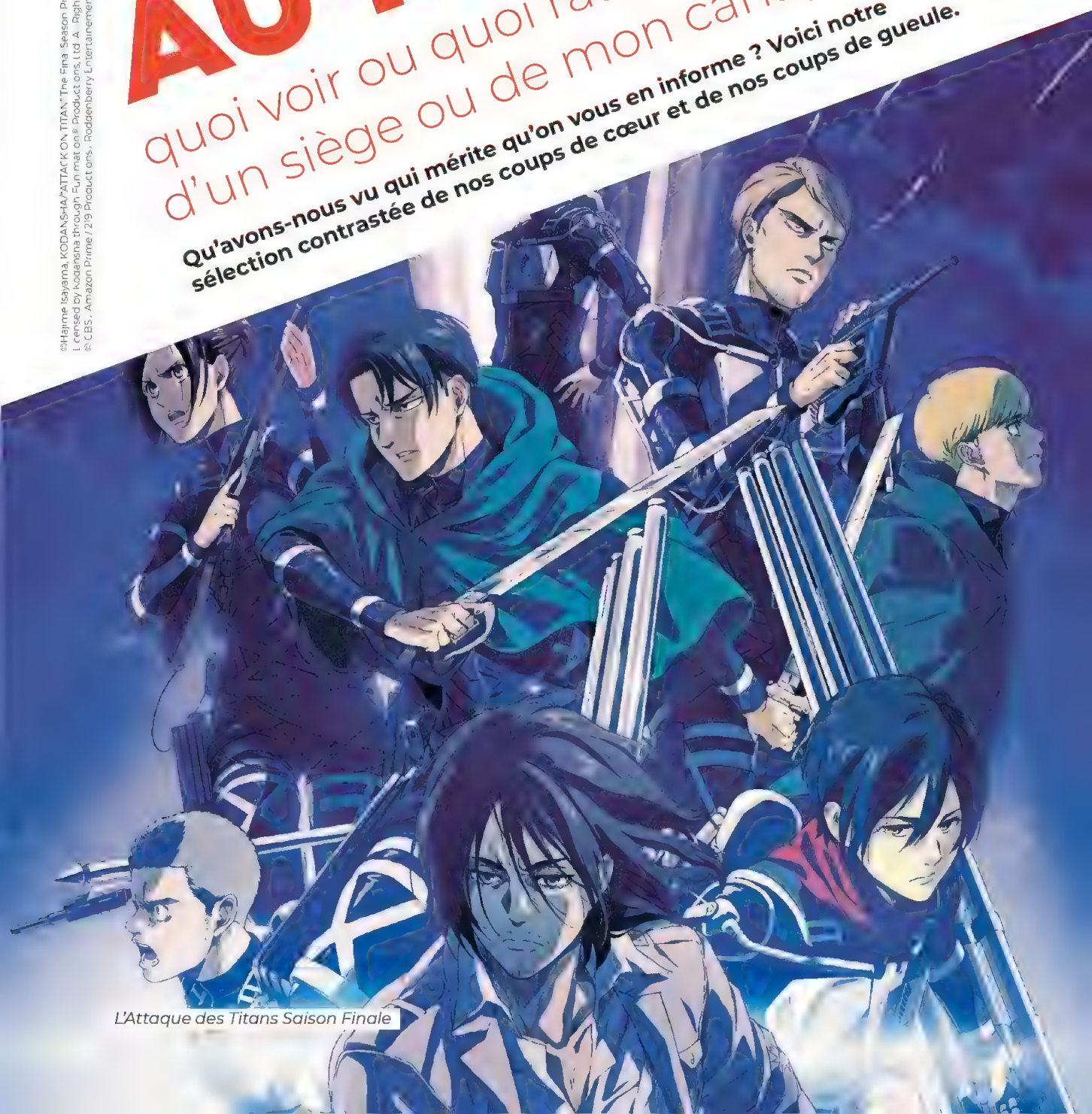
ON A VU

- Batman: Soul of the Dragon
- Star Trek: Lower Decks
- Noblesse
- Heaven's Design Team
- Mushoku Tensei: Jobless Reincarnation
- SK8 the Infinity
- Wonder-Egg Priority
- L'Attaque des Titans Saison Finale
- So I'm a spider, so what?
- Beastars saison 2
- Millenium Actress
- Raya et le dernier dragon

AU MENU :

quoi voir ou quoi rattraper, d'un siège ou de mon canapé ?

Qu'avons-nous vu qui mérite qu'on vous en informe ? Voici notre sélection contrastée de nos coups de cœur et de nos coups de gueule.



L'Attaque des Titans Saison Finale

©Hajime Isayama, KODANSHA/"ATTACK ON TITAN" The Final Season Production Committee
Licensed by Kodansha through Funimation Productions, Ltd. All Rights Reserved
© CBS, Amazon Prime / 219 Productions, Roddenberry Entertainement, 2020

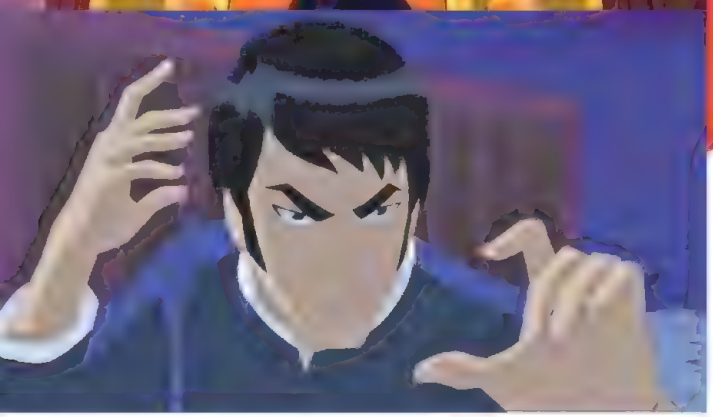
BATMAN : SOUL OF THE DRAGON

Quand DC rejoue Mortal Kombat à la sauce 70's

Dans la foulée de *Superman : Man of Tomorrow*, DC Animation continue d'explorer une veine plus ludique avec *Batman : Soul of the Dragon*. Cet *anime* lorgnant les films de Hong Kong et la franchise James Bond n'est qu'une demi-réussite.

Avec *Batman : Soul of the Dragon*, DC Animation s'éloigne de la trame des comics, que ce soit dans la continuité passée, actuelle ou les univers alternatifs. Dans ce film-hommage aux films d'arts martiaux des années 1970 made in Hong Kong ou Hollywood, Batman (David Giuntoli) n'est même pas le personnage principal. Juste l'un des trois coéquipiers de Richard Dragon (Mark Dacascos), ayant eu le même maître d'art martial et devant accomplir une quête à sa mémoire : utiliser une épée magique en possession de Lady Shiva (Kelly Hu) et refermer un portail vers une dimension infernale pour ne pas laisser s'échapper le Serpent primordial. L'histoire, dans le style graphique cher à Bruce Timm, est donc une pure invention pour le petit écran. Fonctionne-t-elle ? Oui, si vous n'espérez pas être surpris. Vous aurez droit à tous les clichés des films de James Bond dans la première partie : y compris le « My name is Dragon, Richard Dragon » récité par un clone dessiné de Bruce Lee ; puis déroulera un mix entre les films d'arts martiaux hongkongais et leurs clones hollywoodiens dès la seconde partie (y compris les flashbacks sur leurs années de formation dans le monastère au fin fond de l'Himalaya).

© 2020 DC Entertainment



UN BATMAN QUI MANQUE DE PUNCH

Le tout dans une ambiance très seventies et une série de clins d'œil plus qu'appuyés à la franchise de jeux vidéo *Mortal Kombat*, propriété comme DC de Warner Bros. et dont un *remake* au cinéma va sortir d'ici quelques semaines. En revanche, si vous espériez un film mettant en avant Batman, c'est raté. Bruce Wayne n'apparaît que très peu avec son « masque d'Halloween » (*sic*), comme Richard Dragon appelle son costume. C'est même de tous les personnages principaux – Lady Shiva et Bronze Tiger complétant le quatuor – le plus faible et celui ayant les répliques les moins marquantes. Et l'action quitte très rapidement Gotham pour se déplacer dans différents endroits tous plus exotiques les uns que les autres. Et si les histoires ne sont qu'aussi bonnes que leurs « vilains », là le spectateur reste aussi sur sa faim. Certes, le big boss de fin de partie, le fameux Serpent primordial, fait une apparition impressionnante et presque surprenante. Par contre, celui qui est censé tout mettre en œuvre pour sa libération est d'une platitude et d'une inefficacité pathétiques. L'un de ses sous-fifres en revanche, inspiré du Suisse dans l'univers DC, est nettement plus fun. Au final, *Batman : Soul of the Dragon* propose un divertissement agréable, mais vite oubliable.

Stéphanie Chaptal

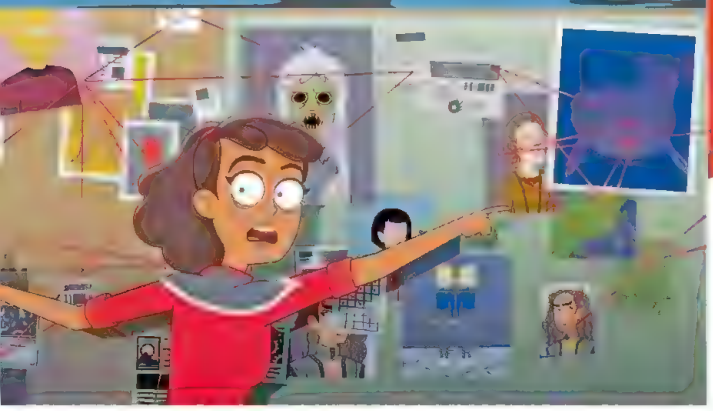
STAR TREK : LOWER DECKS

Quand les bas-fonds de Starfleet s'animent

En plus d'avoir l'intégralité des *Star Trek* à son catalogue (sauf *Discovery*), Amazon s'essaye aux séries originales dans la franchise. En animation, c'est *Star Trek : Lower Decks* qui s'en charge, quitte à faire quelques entorses au canon de Starfleet.

Comment se passe la vie sur un vaisseau de Starfleet pour un enseigne qui ne fait pas partie du pont supérieur ? À quoi ressemblent les dortoirs des hommes de rangs ? La durée de vie d'une personne en tenue rouge est-elle vraiment si courte ? Ont-ils des primes de risques et une bonne assurance vie ? Que vous soyez Trekkies ou non, si vous vous posez la question de la vie des figurants dans la série *Star Trek*, ne cherchez plus. La série d'Amazon Prime *Star Trek : Lower Decks* va tout vous dire. Attention, ici vous ne naviguerez pas dans l'espace, la dernière frontière, avec l'élite de Starfleet, mais plutôt avec les seconds couteaux. L'USS Cerritos n'est pas spécialisé dans les missions d'exploration, mais plutôt celles de bureaucratie et de maintenance qui suivent le premier contact entre la Fédération et une nouvelle civilisation. Et l'ensemble de son équipage du pont principal aux ponts

© CBS / Amazon Prime / 219 Productions / Roddenberry Entertainement, 2020



inférieurs (les Lower Decks du titre) ne brille ni par son intelligence ni par son courage et encore moins par son efficacité. Sauf... l'enseigne Beckett Mariner, qui fait tout pour énerver sa mère et Capitaine, briser toutes les règles possibles de Starfleet et fuir la moindre promotion. Et, dans la grande tradition de *Star Trek*, le Dr T'Ana, particulièrement efficace, mais flemmarde et colérique comme tous les chats.

Les dix premiers épisodes de la série nous montrent la vie quotidienne de quatre jeunes enseignes (deux affectés à la sécurité et l'exploration, un à l'ingénierie et un à la section médicale) alors que le vaisseau tente d'effectuer ses missions sans déclencher de nouveaux conflits interstellaires. L'humour tombe souvent juste et les situations sont assez scabreuses pour justifier le 13 + accolé à la série (surtout pour des raisons liées à une consommation indue d'alcool et parfois de jeux d'argent), sans arriver à effaroucher une nonne cloitrée dans son couvent. Mais... même avec des épisodes de 30 minutes chacun, la première saison tire un peu à la ligne. Si vous connaissez bien *Star Trek*, bien qu'étant une parodie, certains épisodes ont un scénario si évident qu'il en devient lassant. D'autres, dont *Envoys* et *No Small Parts*, sont en revanche de purs bijoux. À savourer par petites doses.

Stéphanie Chaptal

NOBLESSE

Sauver le monde : la routine...

Annoncé lors du Séoul Comic Con 2019 à la plus grande joie des fans de manhwa, *Noblesse* de Son Jae Ho et Lee Gwang Su s'est vu adapté en une série de 13 épisodes par le studio Production I.G, diffusés en exclusivité sur Crunchyroll depuis octobre 2020.

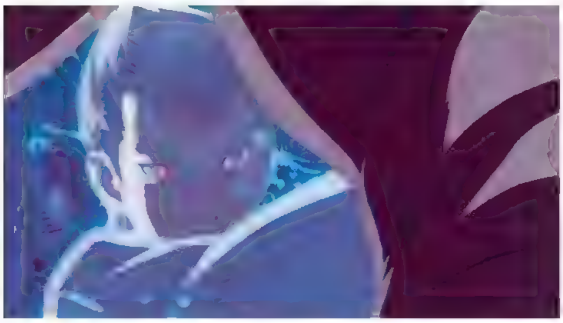
Noblesse est en premier lieu un manhwa de type *shônen* qui cartonne depuis le début de sa publication en 2007. Il possède en effet plusieurs atouts de poids pour accrocher ses lecteurs et ses lectrices : une myriade de beaux héros, des combats nombreux, une certaine dose d'humour et un graphisme singulier. Rai (Cadis Etrama Di Raizel de son nom complet), un lycéen taciturne, est la véritable idole de son école tant il subjugue son monde par sa grâce et sa beauté. Mais, sous des dehors calmes, voire un peu maladroits, Rai est Noblesse, un être particulièrement puissant venant de se réveiller d'un sommeil de plus de 800 ans. Pour l'aider à s'adapter au monde moderne, son fidèle serviteur Frankenstein (*sic*), qui est également le directeur du lycée, veille à ce qu'il se fasse des amis. Ce quotidien est mis à mal le jour où des sbires de l'Union, une organisation secrète aux trousses de

©Noblesse Animation Partners

Noblesse, kidnappent ses camarades de classe. Rai, qui s'est juré de défendre les faibles, ne peut pas laisser passer cet acte et se lance dans le combat.

UNE ADAPTATION POUR LES CONNAISSEURS ?

Si l'on est un peu largué lors des premiers épisodes, on espère que les flashbacks viendront combler nos lacunes de spectateurs curieux. Il n'en est rien, et l'on finit par s'en accommoder pour voir ce que réserve la suite. Et surprise, la série change radicalement de direction après quelques épisodes. Si l'ensemble tient la route, on aurait tout de même apprécié que certains passages, et surtout des personnages, soient plus développés et que la progression semble moins facile pour Rai et Frankenstein tant ces deux-là sont des bulldozers auxquels il est finalement illusoire de vouloir se confronter.



Les fans de la première heure vous le diront, ce sont les événements et les personnages de pas moins des trois premiers arcs du manhwa qui sont ici condensés avec les coupes claires et les modifications de scénario qui s'imposent. Par ailleurs, la contextualisation tant attendue est en fait disponible dans l'OAV *Noblesse : Awakening*, qui date de 2016 et qui n'est pas (pour le moment, du moins) disponible sur la plateforme de VOD.
Côté graphismes, on retrouve des personnages longilignes avec des têtes relativement petites pour leur carrure qui leur confèrent un petit côté CLAMP. On s'étonne surtout de la qualité variable du dessin et de l'animation selon les différents épisodes. Si les phases de combats sont souvent à la hauteur des productions I.G, d'autres scènes s'avèrent carrément rigides avec des perspectives étranges.
Noblesse ravira certainement les fans qui espéraient une adaptation de ce succès de longue date. Mais pour les néophytes, si le visionnage n'est pas désagréable en soi, l'histoire manque clairement de contexte, ce qui s'avère assez frustrant. La fin de la saison laisse pas mal de pistes ouvertes et de questions en suspens, donc on peut espérer une seconde saison plus travaillée qui reviendrait non seulement sur le passé des protagonistes, mais également à la trame principale.

Sandra Bernard

ON A VU...

HEAVEN'S DESIGN TEAM

Les voies du Seigneur...

***Heaven's Design Team* est une série aussi rafraîchissante que pédagogique actuellement diffusée sur Crunchyroll. Réalisée par le studio Asahi Production, il s'agit de l'adaptation du manga du même nom initié en 2017 et comptant six volumes.**

Le concept initial est assez saugrenu puisque Dieu, qui a conçu l'univers et tous ses éléments, demande maintenant à son équipe de designers angéliques de concevoir la faune terrienne, mais suivant des indications nébuleuses pour ne pas dire extravagantes. L'équipe, haute en couleur, se démène donc pour répondre aux attentes de ce client bien particulier.

LA ZOOLOGIE POUR LES ENFANTS

Chaque épisode montre la conception de deux, voire trois espèces en expliquant ses caractéristiques physiologiques par rapport à son environnement, son alimentation et aux demandes du client aussi surprenantes qu'un « animal qui vole mais sans ailes », « un oiseau qui allaite ses petits » et bien d'autres. Bien entendu, tous les animaux montrés

©Hebizo&Tsuta Suzuki /Tarako/KODANSHA/Tenchi-sozodezainbu Committee

existent vraiment. Certains, comme le koala ou le cachalot, révèlent de surprenantes caractéristiques et d'autres animaux, comme le sagittaire messager, sont moins connus mais forcent l'admiration. Le petit jeu peut consister à essayer de deviner quel animal répond à la demande avant qu'il ne soit abouti. L'animal principal de la première partie de l'épisode est abordé de manière plus approfondie dans une séquence médiane de type mini-encyclopédie. Il arrive que certaines propositions soient également refusées par le client, ajoutant une touche d'humour.

LES NOMBREUSES DÉCLINAISONS

Si le concept est amusant, on s'inquiète rapidement de le voir tourner en rond. Heureusement, les auteurs parviennent à trouver des astuces de mise en scène en

On a vu Heav

variant les lieux et les intrigues comme une enquête policière façon *Détective Conan*, la déchéance d'un ange, l'arrivée d'un enfant dans les locaux. Les personnages, chacun avec une personnalité et un style bien affirmés, s'aident ou se chicanent gentiment, relations qui donnent lieu à des compétitions créatrices dont la parole divine vient couronner les efforts. Au fil des sept épisodes que compte la série au moment de la rédaction de ces lignes, l'ambiance est bon enfant et humoristique. On note çà et là des touches d'humour noir et quelques très rares aberrations, mais l'ensemble est bien rythmé et propose de découvrir des animaux et leurs étranges caractéristiques.
Du point de vue graphique, la série se démarque par une ambiance très colorée. Les animaux une fois achevés sont particulièrement soignés. L'ensemble est bien animé mais sans effet ni plan spectaculaires. *Heaven's Design Team* est une série familiale très colorée qui ravira les plus jeunes et pourrait bien développer quelques vocations de zoologues ou de designers. Attention au générique d'ouverture qui reste longtemps dans la tête. Les sept premiers épisodes couvrent approximativement les trois premiers tomes du manga, donc cette première saison devrait s'avérer assez courte pour ne pas être redondante.

Sandra Bernard

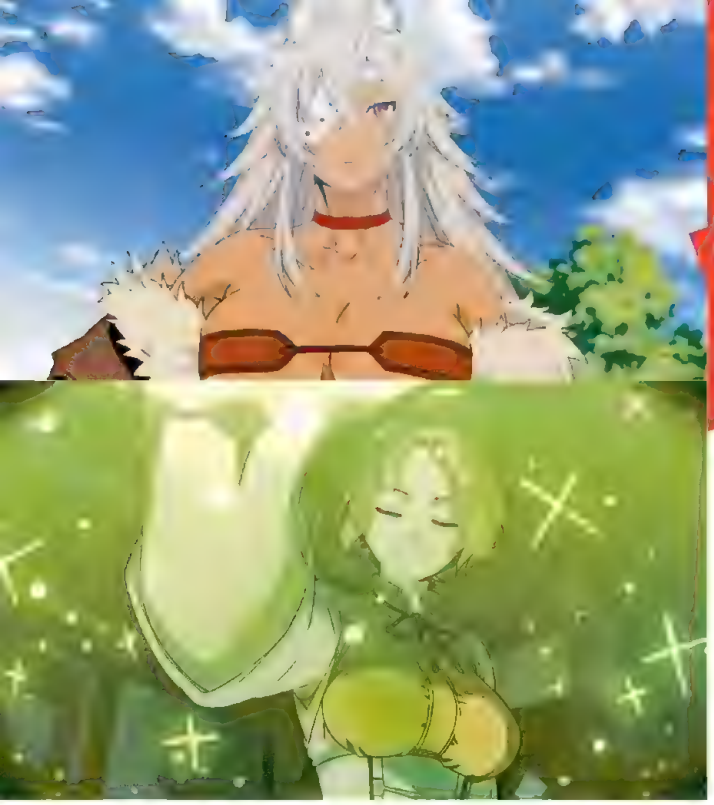
MUSHOKU TENSEI : JOBLESS REINCARNATION

L'adaptation d'un isekai qui compte

Si *Sword Art Online* demeure perçu comme le porte-drapeau de l'*isekai* – à tort puisqu'il n'en respecte pas les codes principaux –, *Mushoko Tensei* s'affirme en revanche un titre phare du genre. Et c'est à voir sur Wakanim.

Sorti en 2014 au Japon sous la plume de Rifujin na Magonote, le *light novel Mushoku Tensei : Jobless Reincarnation* s'est rapidement fait un nom au sein du portail en ligne Narou, squattant les premières places et même le fauteuil de leader plusieurs années durant. Un morceau inédit chez nous – au contraire du manga proposé chez Doki Doki – mais l'*anime* épouse bien les fondamentaux du titre. Dans la désormais grande tradition des *isekai* proposant un monde de fantaisie visité par un humain moderne, *Mushoko Tensei* offre d'emblée une unicité en dépeignant « notre » monde de façon réaliste. Il serait utile de prendre du recul pour étudier le phénomène de l'*isekai*, un genre dans lequel les malheureux de la société japonaise peuvent sortir de leur carcan pour s'épanouir. On constate régulièrement que la réincarnation efface souvent la vie passée. Ce n'est pas le cas de *Mushoku Tensei*. D'abord parce que la césure graphique entre les deux univers est extrêmement forte. Les couleurs vives et la douceur du fantastique s'opposent totalement aux rues sales du Japon contemporain. Entre la pluie et le corps agonisant du personnage

©Rifujinnamagonote/MFBOOKS/Mushoku Tensei Production Committee



principal, l'ambiance s'installe. Surtout, elle s'accorde à dresser un tableau douloureux du quotidien du héros, ici un *hikikomori* n'étant pas sorti de chez lui depuis 20 ans et dont l'isolement est symbolisé par cette chaise vide à son enterrement. L'*anime* ne se prive pas pour le montrer se masturbant devant un programme pour le moins douteux au cœur d'un studio jonché d'ordures et de mouchoirs souillés. Ce pénible passif, comme surligné au feutre rouge, ne peut s'évaporer par le miracle d'une réincarnation.

UNE QUALITÉ TECHNIQUE ABSURDE POUR UN FORMAT TV

Au moment de revivre dans la peau d'un bébé, au cœur d'une campagne verdoyante et recevant une formation de mage de la part d'une elfe, le héros conserve son profil mental. Il est donc logique de le voir trembler au moment de s'aventurer loin de la maison, de s'exciter devant la poitrine généreuse de sa nouvelle mère, de fantasmer sur sa (trop) jeune copine. Un portrait rebutant au diapason avec l'écriture du roman. *Mushoku Tensei* a suscité la polémique sur la toile, mais il demeure très intéressant d'assister à l'écriture d'un personnage aussi terne, à plus forte raison quand il s'agit du protagoniste principal. Dans la vraie vie il se fait tabasser pour ses déviances réelles ou supposées, alors que dans le monde de fantaisie ses fétiches demeurent facéties. Sur la forme, *Mushoku Tensei* est un bijou d'animation : une fluidité exagérément bonne pour un format TV, un soin remarquable porté aux habits, aux cheveux, à l'animation de l'eau (le pouvoir du héros), aux gimmicks d'un nouveau-né… Une ambition démesurée – les derniers épisodes, de moins bonne facture, font un peu tousser – mais la qualité globale rend sans conteste honneur à celle du roman.

Bruno de la Cruz

SK8 THE INFINITY

Comme sur des roulettes

Le studio Bones s'investit à nouveau dans la création originale avec *SK8 Infinity*, en s'offrant les talents de Hiroko Utsumi. Si le moral n'est pas au beau fixe, voici une série de skate exubérante à retrouver sur Wakanim pour se refaire la cerise.

Depuis le milieu des années 2000, une nouvelle vague de réalisatrices a déferlé sur l'industrie (voir *AnimeLand* n° 213). Certaines éclatent tôt – la branchée Sayo Yamamoto (*Yuri!!! On Ice*), la délicate Naoko Yamada (*K-On!*) – et d'autres n'ont pas toujours bénéficié d'une exposition méritée. Hiroko Utsumi fait partie de cette seconde catégorie. Il a fallu attendre l'arrivée de sa première série, *Free!*, pour que le public l'identifie mieux, réunissant un paquet de fans derrière son admiration pour la natation (elle a côtoyé les bassins). Malheureusement, avec Amazon Prime Video comme piètre vitrine de son très bon *Banana Fish*, le public est passé à côté. Elle revient aujourd'hui avec une série encore produite par sa collègue Uryuu Kyouko qui réchauffe les cœurs et régale la rétine.

BIS REPETITA ?

Le style de Hiroko Utsumi, dans le prolongement de sa personnalité exprimée pour Kyoto Animation, a les atours d'une grande fraîcheur et d'une variété visuelle contagieuse. Elle s'efforce de partager chaque émotion des personnages, quitte à nous éblouir (au sens propre), et donc à trop

©BONES, Hiroko Utsumi/Project SK8

en faire. Alors quand elle doit mener une série sur le skate riche de mouvements et de stylisation, cette générosité transforme l'*anime* en une cour de récréation sillonnée par des beaux gosses virevoltant sur roues. Oui, Utsumi continue de se faire plaisir avant tout ! Et elle n'a pas honte de ses idées, proposant des skateurs tout droit sortis des meilleures parodies, entre punk et toréador, spectacle assuré ! En mettant en scène un duo complémentaire, l'excellent « techos' » besogneux et le talentueux nonchalant,

la réalisatrice calque le genre buddy movie à son récit. Plusieurs scènes illustrent leur camaraderie au travers de la chamaillerie, qui sait faire place à l'admiration qu'ils se vouent (la passion contre le talent). Sur écran, cette vie s'accompagne d'une grande qualité de dessin (Bones oblige), telles ces courses remarquables de mouvements, tout juste bousculées par des décors qu'on aurait adoré voir animés. Mais la performance est là. *Sk8*, la série idéale pour enfin citer sa réalisatrice.

Bruno de la Cruz

LE STUDIO NO BORDER SUR LES PLANCHES

ON A VU...

WONDER-EGG PRIORITY

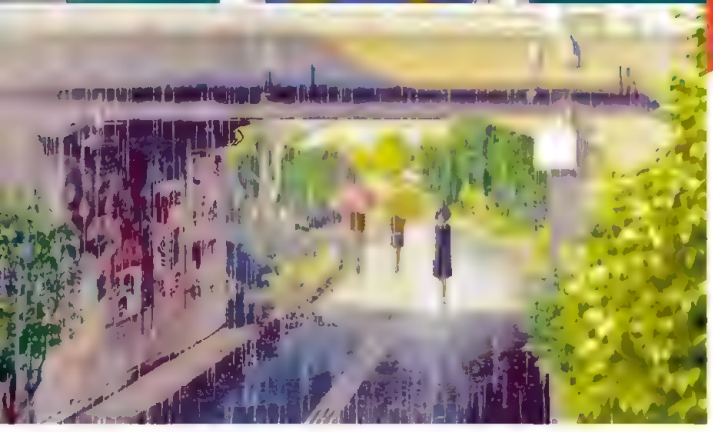
L'éclosion d'une grande œuvre

L'*anime* original *Wonder-Egg Priority* vient de faire sensation lors de sa diffusion en France chez Wakanim. Il se distingue par ses sujets – le harcèlement sexuel, le suicide – mais aussi par son approche « koniesque » teintée d'une plastique digne de Kyoto Animation (KyoAni).

AnimeLand a été, est et sera toujours sensible à la création originale. Dans une industrie qui multiplie les clones de *Sword Art Online*, *Wonder-Egg Priority* détonne. Ses thématiques sont de nature à effrayer les producteurs, mais elle mérite le soutien, en particulier pour la qualité de son animation.

Premier acte de rébellion de *Wonder-Egg Priority* : l'écriture est signée Nojima Shinji, un scénariste[1] qui a déjà trente ans d'expérience dans le live, concerné par la cause LGBT. Il œuvre ici pour la première fois en animation. Voici donc un pur auteur de drama qui met en scène sans chichi un quatuor de jeunes filles piétiné par la société, moralement et physiquement. Quand l'une subit des brimades à l'école, l'autre est harcelée sexuellement par le patron

©WEP PROJECT



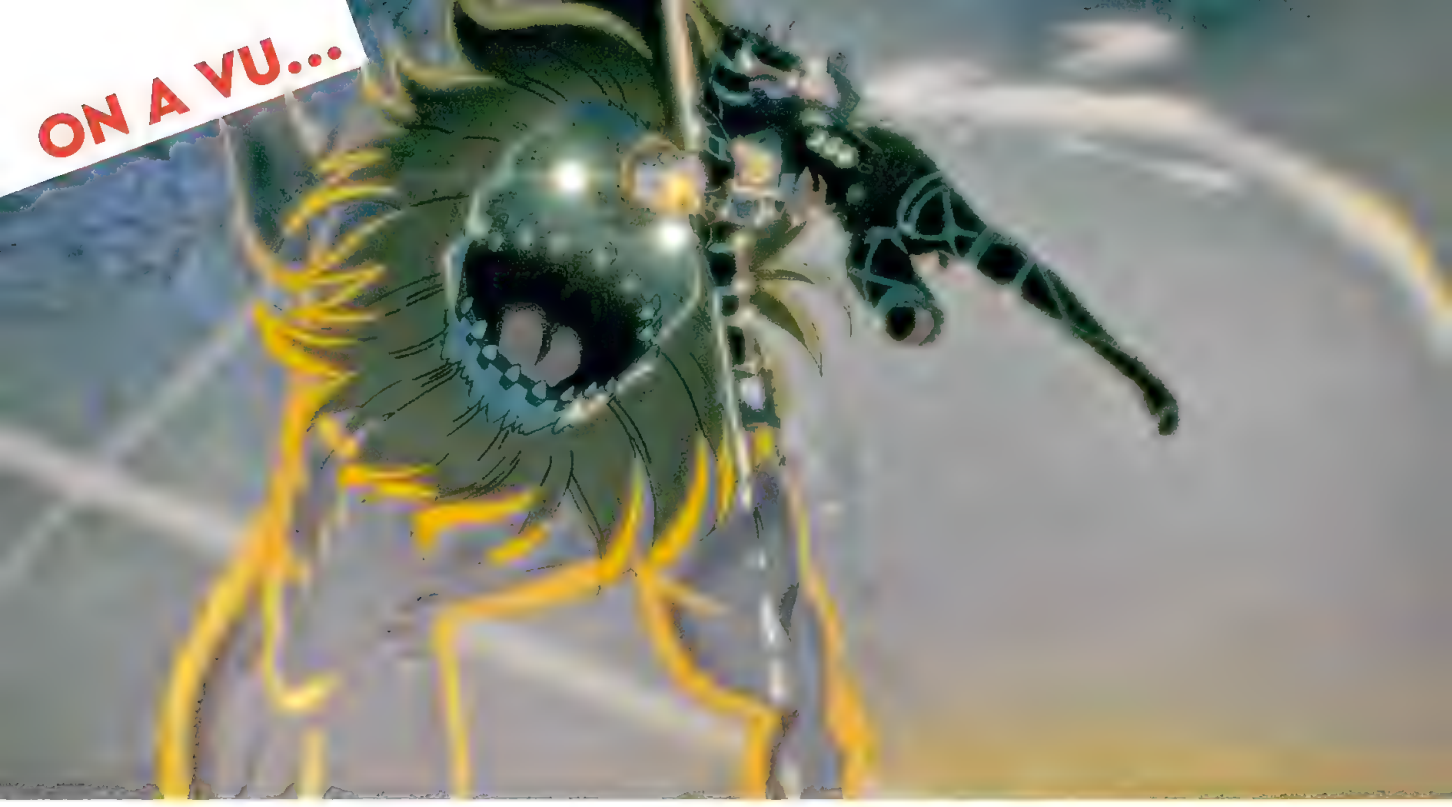
de son père. La charge est conséquente : dépression, mutilation, androgynisme. Autant de cicatrices qui tendent toutes vers un point fatal, le suicide.

SATOSHI K-ON!!

En collant toujours à ce fond, à l'image de ce corps gisant au pied d'un immeuble, et en n'évitant aucune bizarrerie[2], le jeune réalisateur Shin Wakabayashi fait son nid et construit une mise en scène très maligne, passant de l'intime à la folie, l'exutoire, mais aussi le fun en un basculement. C'est sur ce point, auquel on peut ajouter un sound design déroutant, qu'on peut l'associer à Satoshi Kon. Il a la finesse de ne pas singer ses inoubliables transitions et s'affirme comme un amoureux de la coupe sèche, du mariage fantastique/réalité, des espaces perdus, du plan subliminal traumatique... Avec lui, la rupture de ton passe d'un éclat de rire à une violente chasse à l'homme digne d'un thriller. Pourtant, sous cette coquille, la série ne se résume pas à une accumulation d'envolées lyriques spectaculaires. L'ambiance n'est pas cendrée. Au contraire, elle est souvent lumineuse parce que le récit reste positif, dévoilant des filles qui vont de l'avant, ensemble, conjuguant leurs différences et leurs caractères. C'est un peu la victoire du groupe qui vit bien, sacralisant ceux et celles qui agissent dans l'entraide. Cette facette-là, couplée à un acting délicat, ressemble à ce que Kyoto Animation peut faire, à tel point que le studio pourrait remplacer Clover Works au crédit. Peut-être devons-nous y voir une influence de Horiguchi Yukiko (chara-designer de la première série de Shin Wakabayashi et grand artisan de KyoAni) ? Cela étant, *Wonder-Egg Priority* prend ses distances avec KyoAni quand l'action inonde l'écran. Si la série pourrait s'en passer tant le récit fonctionne quand même, le staff délivre des cuts nerveux que les meilleurs titres de baston n'auraient pas reniés, comme lorsque les filles doivent abattre physiquement la menace fantasmagorique de leurs maux. Ce savoir-faire, cette maîtrise, pour un producteur, c'est déjà un peu plus rassurant. Le public, lui, tient peut-être là une super pépite !

Bruno de la Cruz

1. Il est l'unique scénariste, écrivant tous les épisodes au moment où nous bouclons ces lignes.
2. Les personnages couvent des œufs, se transforment en statue... mais on ne peut en dire plus sans spoiler...



L'ATTAQUE DES TITANS SAISON FINALE

Du mérite pour MAPPA

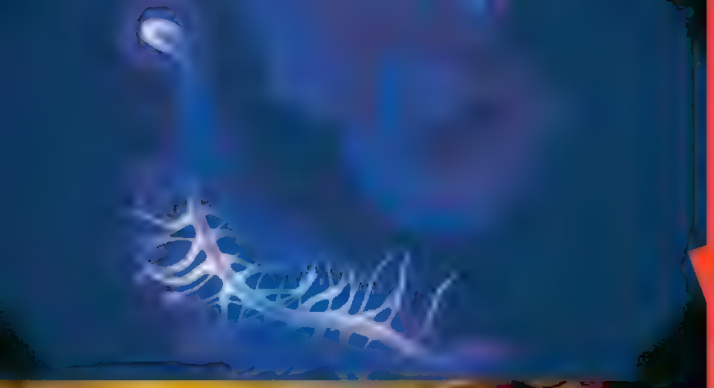
Le crash était redouté, la catastrophe promise, et pourtant, en dépit d'une patate plus chaude qui a atterri entre ses mains, le studio MAPPA a livré une saison finale tout à fait honorable de *L'Attaque des Titans*.

Il faudra des années pour savoir ce qu'il s'est exactement passé concernant la passation de production de cette ultime saison de *L'Attaque des Titans*. Si le producteur Toshiro Maeda[1] avait indiqué que MAPPA était le seul studio capable d'insérer cette saison dans son planning, l'absence de trailer[2] et de previews à quelques jours de la diffusion du premier épisode avait de quoi inquiéter. Rappelons-le, c'est tout un travail de préproduction qui devait être livré ! Il a notamment fallu retravailler les designs en récupérant l'approche de Kyoji Asano (chara-designer des précédentes saisons) mais aussi le style de l'arc adapté[3].

STRATÈGE

Ces précisions faites, il est heureux de constater les nombreuses marques de soutien des fans envers le staff via Twitter. On assiste à des choix tour à tour regrettables et intelligents de la part de MAPPA. En premier lieu, l'utilisation massive de la jolie CGI (produite par le studio V-Sign et non par MADBOX). C'est un grand débat. Il faut d'abord rappeler que la légende des Titans s'est construite sur la performance d'animer ces incroyables colosses sans 3D (ou presque). Forcément, son utilisation atténue ici la performance, mais il faut la resituer : là où

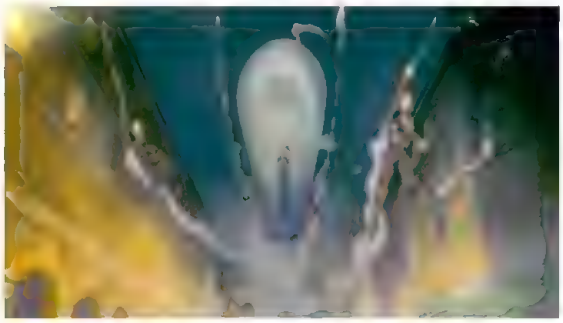
©Hajime Isayama, KODANSHA/"ATTACK ON TITAN" The Final Season Production Committee
Licensed by Kodansha through Funimation® Productions Ltd. All Rights Reserved



elle a soulagé le staff sur la saison 3 (cela concernait des plans assez anecdotiques, les plus délicats restant en 2D), elle est une partie intégrante – et plutôt convaincante car bien intégrée – de la production de celle qui nous intéresse. La répartition s'est même inversée puisque quelques fulgurances sont signées en 2D ! En termes d'animation pure, le rendu est au moins satisfaisant.
Pour le reste, outre un chara-design moins classe, la réalisation tranche avec les habitudes de Tetsurô Araki. L'ancien de Madhouse, très fortement lié à Hajime Isayama, était un formidable maître des horloges, sacralisant chaque twist ou doute des personnages (voir AL n° 223). Mais, aussi, il savait exposer sans artifices les compositions d'Isayama. Ici, Juin Shishido (*Hajime no Ippo*) ne touche quasiment pas la mise en scène, se « contentant » de porter les cases à l'écran. C'est à double tranchant : on peut l'apprécier comme une marque de respect envers le manga dont il reproduit les angles de vue, mais aussi une solution de facilité pour pallier le très probable manque de temps laissé à la production.
Sur le fond, cette partie de *L'Attaque des Titans* broie nos convictions. Elle renverse totalement notre position vis-à-vis des personnages. Le méchant d'hier s'avère le héros de demain, tandis que la victime de la veille devient peut-être le coupable d'aujourd'hui. Au final, si la saison finale n'est pas au niveau des précédentes – moins organique, moins grandiose, moins spectaculaire – et donc pas totalement à la hauteur du propos d'Isayama, elle demeure un morceau d'animation tout à fait respectable.

Bruno de la Cruz

1. Propos à retrouver sur ANN : *www.tinyurl.com/8p5h5v6h*
2. Le trailer diffusé en septembre 2020 est en réalité une vidéo pré-animée. C'est-à-dire que les séquences signées ne sont pas tirées de la saison finale. On peut presque parler de pilote
3. Seul le staff rattaché au sound design et à la musique est resté

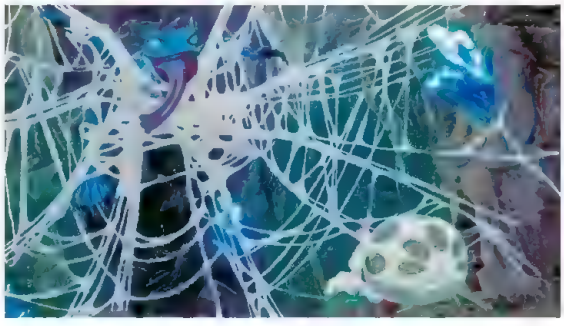


SO I'M A SPIDER, SO WHAT?

Au cœur de la toile

Rien que l'idée d'une araignée comme personnage principal fait grimacer et pourtant elle réussit à nous charmer avec sa petite bouille toute mignonne. *So I'm a spider, so what?* vient étoffer le catalogue des Crunchyroll Originals, et ce n'est pas de refus !

Cet *anime* de type *isekai*[1] baigne dans le même esprit que *Moi, quand je me réincarne en Slime* sauf qu'ici ce n'est pas d'un héros dont il est question, mais d'une héroïne. Tous deux ont un point commun, une réincarnation plutôt malchanceuse, à savoir un slime pour l'un et une araignée pour l'autre. L'histoire se concentre sur ce petit arachnide doté d'une mentalité humaine. On y suit son périple pour prendre du galon et surtout survivre dans ce labyrinthe effrayant où résident de terribles créatures, mais pas seulement : les aventuriers en quête d'XP sont aussi de la partie. Dans sa vie antérieure, notre protagoniste était une vraie geek passant le plus clair de son temps dans sa chambre. Grâce à ses compétences acquises en jouant, notre héroïne sans nom va vite réaliser que le



©SATORU YAMAGUCHI,ICHIJINSHA/"HAMEFURA" Production Committee

monde où elle est lui est bien familier : c'est comme dans un jeu ! Sa réincarnation en araignée ne lui pose pas tant de problème que ça. Au contraire, elle s'y plaît bien et s'y fait très rapidement. En parallèle, ses camarades de classe et sa professeur sont aussi présents dans ce monde dans des rôles plus prestigieux : noble, chevalier, elfe, même un dragon de terre !

Le studio d'animation derrière ce récit rocambolesque n'est autre que Millepensee, un studio assez jeune connu pour avoir adapté *Berserk* (2016 et 2017). À la tête du projet, on retrouve le réalisateur « attitré » du studio, Shin Itagaki. Il a réalisé l'intégralité des *anime* produits chez Millepensee en plus d'avoir un gros bagage dans l'animation. Attardons-nous sur ce dernier point.

Au départ, les expressions rapprochées de l'araignée étaient en 2D, la rendant plus attachante et mignonne, mais au fil de la série, ils se perdent pour se laisser dominer par la CGI. Très, voire trop présente dans ses scènes, la CGI se fond en grande partie dans les séquences parallèles avec ses camarades de classe. En termes de narration, l'introduction traîne en longueur. Elle se justifie par le nombre d'épisodes de la série (24 contre 12 habituellement). L'univers est ample, il faut bien prendre le temps

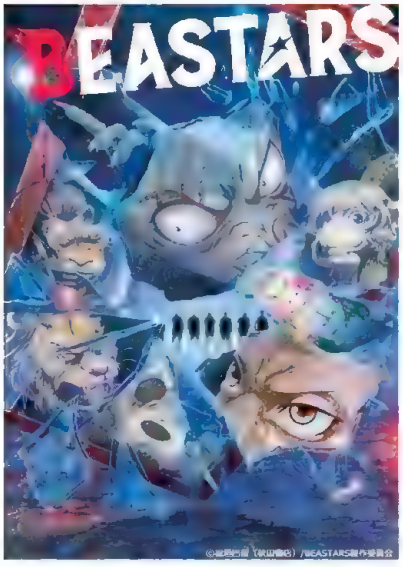
d'expliquer les mécaniques du jeu. L'humour de la protagoniste et ses monologues intérieurs apportent de la légèreté en cassant le trop-plein d'informations. D'ailleurs, le spectateur est au même niveau que l'araignée, il évolue à mesure qu'elle monte en grade. À la fin de l'épisode 6, les enjeux de la série se révèlent plus en profondeur, nous mettant sur la piste de « qui pilote ce monde ? ». C'est également truffé de références à la pop culture, comme *Spider-Man*, pour n'en citer qu'une, inévitable. Mention spéciale à la *seiyu* Aoi Yūki (Tsuyu dans *MHA* ou Diane dans *Seven Deadly Sins*) qui prête sa voix à l'adorable araignée : elle lui colle parfaitement à la peau !

Agnès André

1. Récit d'un voyage ou réincarnation se déroulant dans un autre monde

ON A VU...

BEASTARS SAISON 2



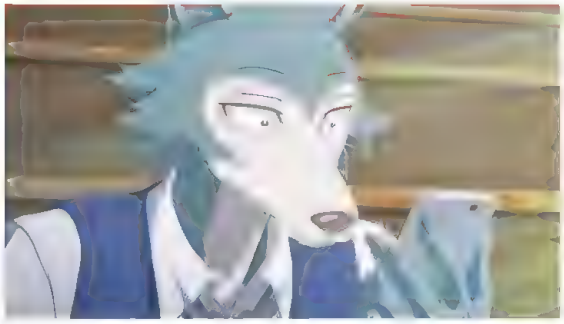
Enfin démasqué !

Les studios Orange nous régalent une nouvelle fois en proposant une deuxième saison encore plus puissante que la première ! Enfilez votre casquette d'enquêteur, il est l'heure d'élucider le mystère derrière la mort de Tem, l'alpaga.

On se replonge dans ce monde où carnivores et herbivores tentent de cohabiter malgré leur instinct primaire. Le tueur de Tem court toujours dans l'institut Cherryton. Legoshi le loup gris a porté secours à sa tendre Haru, une lapine naine. Quant à Louis, le cerf rouge, il est porté disparu ou du moins c'est ce que laisse entendre la fin de la saison 1. Cette dernière s'est close sur une scène post-générique des plus intrigante. Legoshi a une discussion anodine avec un camarade de classe (on est d'ailleurs à la place de cet inconnu) qui laissait présager une chose : il s'agirait du coupable. La saison 2 s'ouvre sur une rumeur à faire froid dans le dos. Un fantôme à six yeux rôde dans l'école, plus précisément dans la salle de conférence n° 2, le lieu du crime. Legoshi va croiser le fameux « fantôme de Tem » et se voit confier une mission : trouver le criminel.

Pour la suite de *Beastars*, il faut dire que le scénariste Nanami Higuchi est plutôt doué pour les énigmes. En effet, dès le premier épisode de la saison 1, le coupable était sous notre nez. Plusieurs indices,

© Netflix



notamment dans la mise en scène, nous le révélaient. Il n'est pas évident à trouver et c'est ça qui rend le mystère passionnant. Du côté des protagonistes, Haru est mise en retrait laissant plus de place à Juno, une louve follement amoureuse du loup gris. On se concentre aussi sur les évolutions de Legoshi et Louis. Tous deux en quête de plus de force, ils prendront cependant des chemins opposés.

L'*anime* reste attaché à son contraste d'ombre et de lumière aussi bien visuellement que psychologiquement. Legoshi souhaite vaincre sa soif de chair afin de protéger les herbivores (particulièrement Haru). *A contrario* Louis devient le boss du Shishigumi, une organisation criminelle constituée de lions, bien réputée sur le marché noir. Il va commettre l'irréparable en mangeant de la viande, lui qui est herbivore. Ici, on met le point sur un aspect intéressant. Même si Louis souhaite faire comme les carnivores, il y a une limite à ne pas dépasser, celle de sa nature. Pareil pour Legoshi, un carnassier qui, s'il n'a pas son apport en viande, s'affaiblit. Pourtant, il se bat contre ses instincts ainsi que contre la définition de la société. Et c'est là qu'on voit toute la beauté de cette dystopie et des réflexions autour de ses personnages. *Beastars* est une œuvre intelligente, réfléchie jusque dans les moindres détails. Pour la petite anecdote, Satoru Kosaki, le compositeur de la série, pousse le bouchon encore plus loin puisque si chaque espèce à son type d'instrument, le critère de taille entre aussi en jeu ! Du côté des carnivores, ce sont les cuivres qui prennent le dessus dans la bande-son. Pour les herbivores, ce sont les instruments à vent. Par exemple, l'instrument décerné à Legoshi est le trombone. Quant à Haru, il s'agit de la flûte. Taille et délicatesse... Fascinant, non ?

Agnès André

MILLENIUM ACTRESS

Un nouvel écrin pour ce classique de l'animation

Sorti il y a 20 ans au Japon et deux ans après en France, *Millenium Actress* de Satoshi Kon demeure un joyau nostalgique, un cri d'amour pour le cinéma japonais d'antan autant qu'une remarquable mise en abîme du maître japonais bien trop tôt disparu.

D'abord sorti en DVD en 2003, il aura fallu attendre fin 2019 pour que le film soit enfin visible en salles, en version 4K de toute beauté, quelques mois avant que ne s'abatte la malédiction de la Covid. Sans doute pas le film le plus connu du maître Satoshi Kon, mais assurément le plus émouvant et le plus tendre avec *Tokyo Godfathers*, *Millenium Actress* a tous les atours du classique de l'animation. L'histoire, comme souvent chez Kon, est éclatée. Elle prend la forme de continuels renvois entre présent, passé, fiction et réalité, qui se confondent pour amplifier l'émotion des séquences. Elle retrace le parcours riche et varié tant en rôles qu'en épreuves de la vie d'une actrice retirée du métier appelée Chiyoko Fujiwara qui est interviewée par un réalisateur totalement fan et son caméraman. Les étapes de sa vie sont évoquées et reconstituées avec délicatesse et humour, les deux journalistes en deviennent les témoins privilégiés (et par-delà eux, le spectateur), allant jusqu'à revivre les scènes de l'intérieur comme dans un film de Michel Gondry avec de constantes et progressives interactions, jusqu'à ce que tout se confonde. *Millenium Actress* superpose plusieurs niveaux de lecture entre la petite histoire personnelle de Chiyoko et les dimensions sociologique, politique et artistique de la

©2001 Millennium Actress Production Committee

grande histoire du Japon. Née dans les années 1920, elle grandit dans un temps où le nationalisme guerrier embrase les esprits japonais qui, à tort, pensent que leur conquête en Asie serait définitive. Repérée par un producteur, elle profite de l'opportunité de tourner en Manchourie (nord de la Chine) pour rechercher un jeune et bel inconnu rencontré un froid soir d'hiver sous la neige. Commence alors un admirable jeu de miroirs entre les rôles de Chiyoko, son apprentissage d'actrice dans un milieu concurrentiel, et sa quête d'amour. Celle-ci sert de matrice à ses films sous fond de propagande. Résistante, princesse guerrière dans le Japon médiéval, prisonnière au début du siècle, femme mûre qui participe à la reconstruction des années 1950 et l'essor des années 1960, astronaute... Elle est alors la « Madone de Tokyo », célibataire et convoitée. Sa volonté de retrouver son amour de jeunesse ne s'éteindra jamais.

C'est l'éditeur Septième Factory qui propose désormais le film dans une copie magnifique, logée dans une steelbox regroupant DVD et Blu-ray, les deux enrichis de trois bonus, un documentaire et deux entretiens, le premier assez court avec le producteur Taro Maki, et le second beaucoup plus consistant avec Masao Maruyama, producteur mythique cofondateur de Madhouse et de Mappa. Facétieux, cette légende de l'animation japonaise éclaire sur la création de *Millenium Actress* et sa relation avec Satoshi Kon. Un complément bienvenu après l'émotion que ne manquera pas de susciter le film. Notons enfin que la version française est très honorable.

Sébastien Célimon

RAYA ET LE DERNIER DRAGON

Quand Mulan la joue Mad Max

Disney avait renoué avec une certaine verve créatrice et progressiste pour *Zootopie* et *Vaiana*, *Raya et le dernier dragon* tente un discours plus adulte qui est plombé cependant par ses nombreux emprunts et un montage qui rate quelques moments clés...

Disney affirme pour Raya et le Dragon avoir pioché son inspiration du côté du sud-est asiatique – Laos, Thaïlande, Philippines, Cambodge, Indonésie... Et en effet, costumes, décors, objets renvoient à nombre de sites entraperçus au détour de documentaires. Cette atmosphère « asiatique » irrigue le film et le royaume de Kumandra est entièrement axé autour de la figure du dragon, géographie comprise, et divisé en cinq sous-royaumes rivaux. C'est que Kumandra se trouve en équilibre précaire. Seule une pierre de lumière sous la garde du petit royaume de Cœur de dragon tient à distance d'ancestraux monstres de brume capables de pétrifier les êtres humains. Après une tentative de vol, la pierre est brisée, ses morceaux éparpillés, les monstres libérés et Kumandra sombre dans le chaos. Quelques années plus tard, la princesse Raya parcourt le royaume dévasté sur le dos d'un cloporte géant à tête de chipmunk (si, si), à la recherche du dernier dragon prénommé Sisu qui pourrait rétablir la paix et l'harmonie.

Quand s'achève le film, on a l'impression persistante d'avoir vu un Disney qui se serait un peu laissé aller dans le recopiage d'autres films maison, et même au-delà. Raya est une jeune adulte déterminée, mix entre Mulan et une version adulte de Vaiana. Comme la première elle cherche à honorer son père

© Disney

avec l'aide d'un dragon. Comme la seconde elle doit sauver le monde en s'associant à ses adversaires... Le sens de la répartie, l'humour de situation, les faux-semblants, démontrent qu'il y a du métier, même si on a parfois l'impression de voir un Dreamworks plutôt qu'un Disney (ah, le bébé adepte du kung-fu et ses singes facétieux !), ce qui est en la circonstance un compliment. Tandis que les personnages pour se rassurer mangent des plats copieux alors qu'on nous dit que c'est la disette partout, on filera la métaphore en affirmant que la sauce ne prend jamais vraiment.

La faute aux incohérences criantes du scénario, à commencer par la mécanique de l'histoire qui fonctionne comme un RPG à l'ancienne : Raya passe de royaume en royaume pour récupérer les fragments de pierre, n'y trouve quasiment aucune résistance, et à chaque étape ajoute un compagnon à son équipée. C'est évidemment l'alliance des forces qui fera la différence, sans que celles-ci bien que soulignées ne soient jamais pleinement exploitées. Les personnages multiplient les comportements incohérents. Quand on apprend que Sisu peut voler, au lieu d'embarquer aussitôt Raya au-devant de son ultime adversaire, il préfère l'emmener en balade pour raconter son histoire ! La bataille finale laisse franchement à désirer, expédiée comme une énième destruction d'une étoile de la Mort, renforçant la terrible impression de déjà-vu. Il y a bien ici ou là des moments de grâce, une vanne qui fait mouche, et on entrevoit alors un autre film qui aurait été plus nuancé, moins prévisible. Le constat mitigé sera enfin accentué pour ceux qui verront avant *Raya* le court-métrage *Us Again*, ode à la danse et à l'amour qui transcende les âges et propose en 7 minutes presque autant de magie que *Raya* en son entier.

Sébastien Célimon

BONES

La croissance continue

Depuis plus de 20 ans, Bones a produit des *anime* à partir des best-sellers du manga tout en continuant de créer des séries originales et d'explorer de nouvelles voies. Voici comment les trois fondateurs du petit studio l'ont développé de façon continue pour accueillir les 273 employés actuels.

Reconnu par les vieux passionnés d'animation pour *Vision d'Escaflowne* (1996) et *Cowboy Bebop* (1998), estimé pour les deux séries de *Fullmetal Alchemist* (2003 et 2009) et apprécié par les nouveaux fans pour *Mob Psycho 100* (2016-2019) et *My Hero Academia* (2016-2021), Bones est aujourd'hui un studio d'animation bien établi de Tokyo. Mais tout a commencé de manière un peu difficile.

En 1998, Masahiko Minami était un producteur pour le studio Sunrise, mythique créateur des séries *Mobile Suit Gundam*. Plutôt spécialisé dans les séries de science-fiction avec robots géants, la société a également produit *Code Geass* et beaucoup d'adaptations de mangas et de *light novels* comme *Dirty Pair*, *City Hunter*, *Inuyasha*, ou *Gin Tama*. Pendant quinze ans, Minami y a occupé divers postes mais il s'est surtout fait connaître comme le producteur de deux séries originales : *Escaflowne* et *Cowboy Bebop*.

La première mélange *shônen* et *shôjo*, SF et *fantasy* dans 26 épisodes épiques où le couple formé par le guerrier Van et la lycéenne Hitomi apprend à se connaître et s'aider afin de sauver la planète Gaea sur laquelle la jeune fille férue de cartomancie a été transportée. Cette série représente une des premières intégrations réussies de l'informatique à la tradition japonaise de l'animation 2D. Destinée à un public adulte, la seconde série propose elle un mélange de différents genres cinématographiques pour mettre en scène les membres hétéroclites du vaisseau Bebop. Sa diffusion a été arrêtée après les douze premiers épisodes

bones

à cause des thèmes trop mâtures pour le créneau en *prime time* de la chaîne télévisée (à 18 heures). L'intégralité a finalement été diffusée sur une chaîne du satellite et a connu un immense succès.

LA GESTATION CHEZ SUNRISE

Malgré ces deux réussites tant au niveau technique que commercial, Masahiko Minami se sentait à l'étroit au sein de Sunrise et il décida alors de monter sa propre structure afin d'avoir plus de liberté d'action. Il faut dire que les productions d'*Escaflowne* comme de *Cowboy Bebop* ont été ponctuées de longues phases d'incertitude liées aux changements au sein de Sunrise et aux décisions des sponsors.

Durant la seconde partie de la production de *Cowboy Bebop*, il a recruté le *character designer* de la série (Toshihiro Kawamoto) et l'un des directeurs de l'animation (Hiroshi Ôsaka) pour former le nouveau studio. Durant cette période intense, Minami devait superviser la livraison des épisodes tout en s'occupant des multiples éléments pour créer officiellement une entreprise en parallèle de son plein temps. Les débuts furent difficiles

Space Dandy

Cowboy Bebop

"LE NOM BONES ÉVOQUE UNE ÉQUIPE PARTIE DE RIEN."

car l'entreprise n'avait pas beaucoup de fonds et peu de sociétés acceptent de leur prêter du matériel. Comme le studio partait de rien, le mot *bones* (« os » au pluriel en anglais) a été choisi pour son nom officiel : il n'était alors qu'un squelette de studio, pas vraiment de chair ni d'employés. Par ailleurs, ce nom est lié à la chanson de Jo Takuya *Hone made aishite* (littéralement « aime-moi jusqu'à l'os ») qui évoque la passion que l'équipe fondatrice veut faire ressentir aux équipes comme aux spectateurs.

Heureusement, grâce aux relations personnelles de Minami et à sa réputation en tant que producteur, le studio participe à la création de deux longs-métrages de licences qui lui sont familières et qui lui assurent à la fois une renommée auprès des fans et des professionnels : *Escaflowne : Une fille sur Gaïa* (2000) et *Cowboy Bebop, le film* (2001). La preuve que le talent dépasse la concurrence.

PREMIERS SUCCÈS

Parallèlement aux longs-métrages qui s'inscrivent dans la lignée de leur travail chez Sunrise, les membres de Bones cherchent à créer leur propre série à succès, *Karakuri Kiden Hiwou Senki* (2001). L'intrigue dans le genre *steampunk* met en scène un groupe d'enfants durant l'ère Meiji. Ils utilisent des marionnettes immenses (*karakuri*) en guise de robots géants pour défendre leur village. Pour continuer de produire des séries inédites tout en faisant rentrer de l'argent par le biais de travaux de commande comme les versions animées de *light novels* et de mangas, Bones reprend la structuration en petits studios qui avait été mise en place chez Sunrise. Au début, deux équipes travaillent en parallèle, simplement appelées studio A et studio B.

C'est avec *RahXephon* (2002) que le studio crée sa première série originale à succès. Dans la lignée de *Neon Genesis Evangelion*, le récit mêle les thèmes du robot géant à des créatures organiques gigantesques, de nombreuses références obscures à la mythologie (ici amérindienne) et un monde post-apocalyptique. Une autre création originale, *Wolf's Rain* (2003), réunit une partie de l'équipe de *Cowboy Bebop* dont la scénariste (Keiko Nobumoto), la compositrice (Yoko Kanno) et le *character designer* (Toshihiro Kawamoto). La série est là encore très bien reçue par le public japonais.

© 2014 Bones/Project SPACE DANDY Licensed from BANDAI VISUAL
Cowboy Bebop © 1998 YATATE Hajime (Sunrise) / Sunrise

SWORD OF THE STRANGER : LE JOYAU MÉCONNU

Sword of the Stranger

"DES ÉQUIPES INDÉPENDANTES ET UNE COHÉRENCE ÉCONOMIQUE."

Mais le plus gros succès du studio reste *Eureka Seven* (2005), autre *anime* de mecha dont l'univers se développe à travers plusieurs séries de mangas et qui a fait l'objet de plusieurs suites en 2009, 2012, 2017, 2018 et 2021.

En parallèle à ces *anime* originaux, Bones s'occupe de l'adaptation de manga. La première est une série des populaires CLAMP, *Angelic Layer* (2001). La deuxième, *Fullmetal Alchemist*, permet au studio d'obtenir une aura internationale. Par la suite, le studio enchaîne les adaptations de best-sellers dont *Ouran High School Host Club* (2006), *Soul Eater* (2008), très récemment *My Hero Academia*, etc.

Angelic Layer

LABORATOIRE D'IDÉES

Pour rester compétitif et pour contenter les volontés artistiques de ses créatifs, Bones se lance à la fois dans des innovations technologiques, des partenariats internationaux et des collaborations originales. Le studio veut rester un laboratoire d'idées tout en conservant une stabilité financière. C'est pourquoi la structuration en plusieurs mini-studios permet aux équipes d'avoir une certaine indépendance tout en assurant la cohérence économique de l'ensemble. Celle-ci est d'autant plus importante que l'industrie de l'animation est en crise et que la concurrence est de plus en plus féroce en raison de la surproduction des séries. Chaque mini-studio possède une identité propre liée en partie à son dirigeant. Les projets sur lesquels ils travaillent

Angelic Layer © 2001 CLAMP / TV Tokyo, Dentsu Inc., CLAMP, BONES
Habitant de l'infini © 2019 SAMURAI Hiroaki / LIDEN FILMS
A.I.C.O. Incarnation © 2018 Bones / Bones

changent tous les ans et les membres de l'équipe peuvent circuler et évoluer d'un studio à l'autre.

Parmi les collaborations inédites, on peut citer *Heroman* (2010), d'après une idée de Stan Lee ; *Prototype* (2010), court-métrage pour *Halo Legends*, film omnibus dérivé du jeu vidéo *Halo* ; *Space Dandy* (2014), qui réunit une équipe internationale et a été diffusée en simulcast à la fois en Asie et en France. Bones produit également des *anime* pour Netflix comme *A.I.C.O. -Incarnation-* (2018) et *Super Crooks* (sortie prévue 2021). Toutefois, même si le studio cherche à exporter ses séries, la majorité de ses productions est conçue et pensée pour le public japonais. En effet, Masahiko Minami estime qu'il est impossible de plaire à tout le monde et c'est en faisant une production vraiment japonaise qu'ils peuvent toucher le public international.

Si Bones est aujourd'hui un studio bien établi dans le paysage de l'animation japonaise, le studio a subi de nombreux coups durs. En 2007, l'un des co-fondateurs, Hiroshi Ōsaka, meurt d'un cancer à seulement 44 ans. En 2011, alors que le studio produit *Towa no Quon*, ambitieuse série SF composée de six films, le réalisateur Umanosuke Lida décède lui aussi d'un cancer à 49 ans. Contrairement à MadHouse qui n'a jamais fini le projet du défunt Satoshi Kon, Bones confie la réalisation à l'assistant-réalisateur Takeshi Mori et achève la production des films.

Malgré les deuils et la concurrence accrue dans l'animation, Bones tient bon et le studio a même développé un dernier mini-studio dédié à sa série originale *Eureka Seven*. Il ne reste plus qu'à espérer que dans quelques années, Shin'ichirō Watanabe, créateur de *Cowboy Bebop* qui a réalisé *Carole and Tuesday* pour le 20e anniversaire du studio, se charge d'une série célébrant une nouvelle décennie.

Bounthavy Suvilay

A.I.C.O. -Incarnation-

JEU VIDÉO : HITMAN 3

LE CHAUVE SOURIT PAS

Rebootée en 2016, la licence *Hitman* a opéré un remarquable retour aux sources : moins d'action et de dirigisme, un level design plus bac à sable et une histoire mieux mise en avant. La nouvelle trilogie se conclut sur un volet qui ne démérite pas, tant par son gameplay que par sa narration cinématographique.

Pour commencer, resituons le contexte. *Hitman* est un jeu où l'on incarne un tueur à gages d'élite qui doit trouver le moyen d'atteindre ses cibles et les éliminer. L'environnement est semi-ouvert et regorge de possibilités d'approche. L'agent 47, notre avatar, peut se déguiser en presque n'importe quel PNJ (une fois celui-ci neutralisé), et les moyens d'assassiner ne reposant pas que sur les armes, il est tout à fait possible d'utiliser l'environnement pour faire croire à une mort accidentelle (chute d'un lustre, empoisonnement, sabotage d'un véhicule, etc.). Le jeu récompense d'ailleurs la discrétion et l'inventivité, et les niveaux sont en quelque sorte des « puzzles ». Il est nécessaire de bien saisir l'emploi du temps et la routine de ses cibles, et les exécuter requiert une bonne dose de système D. Inspiré par le côté baroudeur de James Bond, Jason Bourne ou Ethan Hunt, l'agent 47 nous invite également au dépaysement, et chaque nouveau contrat se déroule dans un pays différent. C'est bien entendu à nouveau le cas dans ce troisième opus de la nouvelle trilogie baptisée « World of Assassination » qui nous emmène à Dubai, Dartmoor, Mendoza, Berlin, Chongquing et les Carpates pour des niveaux plus ingénieux que jamais. Du coup, avec de telles mécaniques (niveaux ouverts,

© Lucasfilm Ltd / © Motive / © Industrial Light & Magic / © Electronic Arts

missions bien découpées, spatio-temporalité permissive), on pourrait penser légitimement que l'histoire serait en retrait ou un simple prétexte. Que nenni. La trilogie « World of Assassination » est également une bonne surprise de ce côté-là et offre un thriller rondement mené.

KILLING ME SOFTLY...

On se souviendra que le premier *Hitman* de cette nouvelle série avait été annoncé en grande pompe par une sublime cinématique d'intro baptisée « Legacy » (le fait de titrer les cinématiques leur confère plus que jamais le statut de véritables courts-métrages d'animation). Celle-ci retraçait les événements se déroulant entre le prologue et la première vraie mission à Paris.

Comme ses prédécesseurs, *Hitman 3* s'inspire dans ses cut-scenes de ce qu'on a pu voir au cinéma dans le genre tueurs à gages, espionnage et action « tactique ». On y retrouve par exemple des briefs de contrats façon *motion design*, à grand renfort d'incrustations de textes et d'indications graphiques, ou des méthodes d'infiltration spectaculaires (le saut en parachute sur un building à Dubaï du premier contrat est un clin d'œil assumé à *Mission impossible : Protocole Fantôme*). Sur le plan narratif, on reste aussi dans les codes habituels avec le complot international, les faux semblants, les trahisons mais aussi la résilience de certaines valeurs et d'un certain sens de l'honneur. Rien de révolutionnaire en somme, mais de quoi exposer parfaitement les enjeux de chaque mission et leur apporter un peu de dramaturgie.

En matière de mise en scène, il y a une sobriété qui résonne avec la subtilité du gameplay. La photo est volontiers froide et dure et les mouvements de caméra et les cadrages ne font pas dans l'esbrouffe, plutôt dans la simplicité et l'efficacité. La forme ne détonne pas avec le fond et s'avère donc d'une élégance discrète. Il semblerait que *Hitman* soit dans l'âge de la maturité, et ce dans tous les sens du terme.

> « UNE INSPIRATION TUEURS À GAGES, ESPIONNAGE ET ACTION TACTIQUE. »

Pa Ming Chiu

IL ÉTAIT UNE PUB DAGOMA

Imprimer l'imaginaire

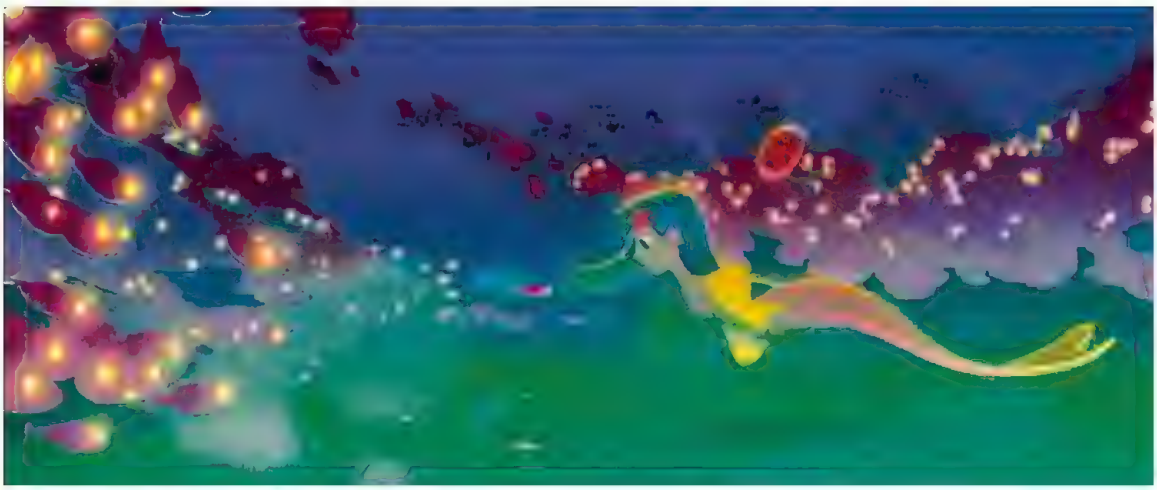
Nouvel épisode Communication avec un outil qui se démocratise, l'imprimante 3D. Quand le fabricant veut promouvoir son produit en période de fête, il joue sur la versatilité de l'enfant. Mais aussi le talent d'un jeune réalisateur, Vincent Gibaud.

Le développement des imprimantes 3D est assurément une des avancées technologiques les plus utiles et concrètes de notre ère. Capable de remplacer un bras, de rénover une maison ou de mouler un personnage, l'imprimante 3D peut s'inviter dans tous les foyers et corps de métier. Plusieurs fabricants proposent des modèles à prix plutôt abordables. Lorsque la société française spécialisée Dagoma présente son dernier joujou à 499 euros, le bien nommé Magis, il profite des fêtes de fin d'année pour conjuguer les possibilités promises par la 3D et viser les plus jeunes.

Noël, cette période sacrée, ce moment de bonheur que même la Covid-19 n'a su complètement mater… Moment convivial de retrouvailles, avec ces repas de famille parfois houleux, ces instants de bonheur simple, Noël voit aussi deux visions s'affronter : celle attendant le matin pour offrir aux petits les cadeaux tant attendus, et celle donnant le coup d'envoi dès minuit. Que ce soit lorsque les deux aiguilles se chevauchent ou à 6 h du matin, c'est toujours un moment de vérité pour les parents. Les choix furent-ils les bons ? Raquel va-t-elle vraiment jouer plus d'une semaine avec ce Goku, sachant que les quinze autres versions du héros se morfondent au fond d'une boîte à jeu poussiéreuse ? Il a les

« TBWA Jungler, client DAGOMA 2020

cheveux bleus cette fois. Et Karim, était-il fan de Miss Hulk ou Miss Marvel ? La réponse se lira dans les regards. Pour éviter le duel face à ce dilemme cornélien, la société Dagoma a trouvé la solution : proposer Goku, cheveu bleu, vert, jaune ainsi que tous les héros Marvel à la fois. Comment ? En les fabriquant vous-même.



L'EMBARRAS DU CHOIX

« *C'est moi, Barbe Bleu ! Je suis un pirate !* », « *Non, une sirène !* », « *Non, en fait je suis un robot géant !* ». La liste est longue. Du petit ourson en peluche jusqu'au livre, tous les desiderata et indécisions de l'enfant prennent forme dans un magnifique court animé intitulé IMAGINATION. À moins de connaître l'activité de Dagoma, difficile de voir venir l'imprimante 3D en fin de visionnage. Il y a pourtant un pont évident entre l'imagination d'un enfant et les possibilités offertes par l'imprimante. Le spot offre d'ailleurs une conclusion négative, en live cette fois, la jeune fille faisant la moue au moment d'ouvrir son cadeau tandis que la mention « *Ne vous trompez pas de cadeau, offrez tous les cadeaux* » choque l'écran. Après avoir rêvé d'être une voiture ou une sirène, la fillette retombe vite sur terre. Dagoma place donc le parent dans l'échec, proposant un remède à (tout de même) 500 euros. On apprécie de voir une fille souhaitant devenir (ou avoir) un robot géant, un pirate ou une voiture. D'un point de vue marketing, le piège est évité : les étapes pour programmer l'imprimante sont aussi éludées.

Ce travail de commande est produit par la société de communication TBWA et son département parisien, largement reconnu dans le milieu (quatre fois Agence de l'Année à Cannes, deux fois meilleure Agence de Publicité française). Elle a fait appel à un studio d'animation qu'elle connaît bien, Jungler, lui aussi parisien. La réalisation est assurée par le jeune Vincent Gibaud (28 ans), qui continue de prouver à chaque projet son immense talent. Il avait déjà fait forte impression avec l'émouvant et douloureux *Face à l'inceste* (à voir légalement et gratuitement en ligne). Pour IMAGINATION, il continue d'affiner ses transitions, un procédé-clé ici pour basculer du monde pluvieux façon *Pacific Ream* illustrant le robot, à l'ambiance *Driver* rose bleutée pour la voiture. Avec une animation fluide, une ligne très simple et un jeu de couleurs si fort, le spot vend du rêve, de la mer jusqu'au ciel, commence par un pirate puis fuse dans l'espace avant de revenir sur terre dans le monde réel. Vincent Gibaud fait onduler son montage pour jouer du rythme, une facette déjà remarquable dans *Face à l'inceste* où il reprend le thème de O Ren Ishii (*Kill Bill*). Sur le site internet de TBWA, celui qui voulait être musicien tient les propos suivants : « *Certaines personnes disent que dans un film c'est 50 % musique/50 % image, mais moi je mettrais presque la musique au-dessus de l'image. Quand j'écris un court-métrage personnel, je pense à la musique dès le départ. J'aime les ambiances sonores très travaillées.* » Et pour qu'elles soient moins aiguës un soir du 24, Dagoma a pensé à tout.

Bruno de la Cruz

> “ TOUS LES DESIDERATA DE L'ENFANT PRENNENT FORME DANS CE MAGNIFIQUE COURT ANIME. ”

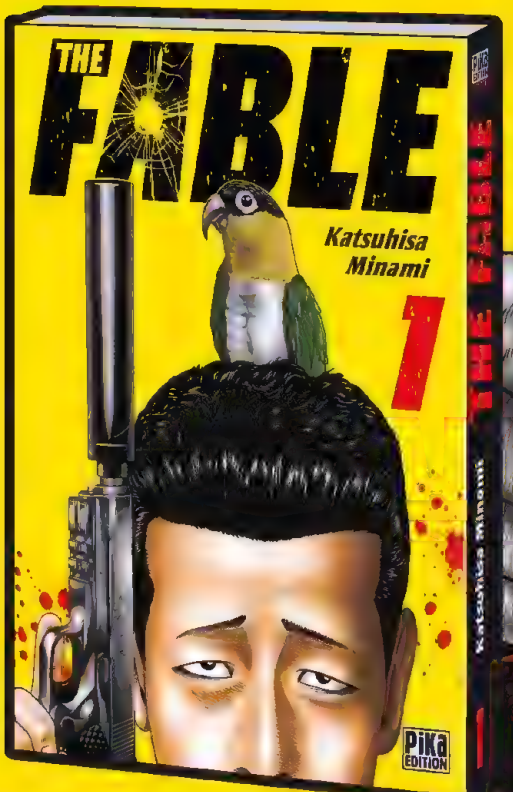
© TBWA / Jungler / client DACOMA, 2020

THE FABLE

TOME 1 EN LIBRAIRIE LE 21 AVRIL 2021.

TOME 2 EN JUIN ET TOME 3 EN AOÛT.

Également disponible en version numérique



SON JOB ?
TUEUR !

SA NOUVELLE MISSION ?
SE METTRE AU VERT !

SON BUT ?
NE TUER PERSONNE... PENDANT UN AN !

Plus d'informations sur notre site et nos réseaux sociaux

PIKA EDITION seinen

© Katsuhisa Minami / Kodansha Ltd.

FIGURE DE PRO : CLAIRE PAOLETTI

Claire Paoletti

Scénariste, productrice, de Titeuf à Picolo

Nous l'avions rencontrée pour *AnimeLand* au début de sa carrière, nous la retrouvons près de 20 ans plus tard, au seuil des Césars pour lesquels elle est nommée pour sa première création en tant que productrice, *L'Odyssée de Choum*. Claire Paoletti, la voix chantante, nous accompagne dans le déroulé de son beau parcours.

Autant le dire, Claire Paoletti travaille beaucoup et reconnaît d'emblée qu'elle a le luxe, depuis toujours, de pouvoir choisir, sans temps mort autre que celui qu'elle voudrait s'accorder et qui s'appelle des vacances. Elle nous parle de ses débuts : « *Je participais à des ateliers ; le CEEA, le conservatoire européen d'écriture audiovisuelle, n'existait pas,* se remémore Claire. *C'était il y a une vingtaine d'années. J'ai obtenu un DEA en études cinématographiques. En parallèle, j'étais lectrice de scénarios chez France 2, j'étudiais les projets, rédigeais des fiches.* » Comme des milliers d'étudiants qui rêvent de cinéma, elle a choisi des études supérieures dans l'histoire de l'art et le cinéma, par passion bien sûr, sans envisager alors une seconde l'animation. « *J'ai découvert l'animation au sortir de mes études quand j'ai été engagée au service jeunesse de France 2, j'y suivais les coproductions. J'ai fait un an à France 2 et un an à France 3, du temps où les bureaux étaient encore avenue Montaigne.* » La productrice Maïa Tubiana travaille alors sur un projet d'adaptation de *Titeuf*, la BD au succès maousse de Zep éditée chez Glénat, et demande à Claire de travailler sur l'approche. « *Il s'agissait de voir comment faire passer des gags en une planche à des histoires de dix minutes qui soient tout aussi drôles, avec leur ton et leur personnalité propres*, précise-t-elle. *Une fois le projet validé, nous sommes passés à l'étape production et on m'a alors proposé la direction d'écriture. J'ai eu l'opportunité de travailler avec Zep sur les trois premières*

Tout en haut du monde © 2015 Sacrebleu productions / Maybe Movies / 2 Minutes / France 3 cinéma / NØRLUM

Tout en haut du monde

« J'AVAIS ENVIE DE DÉFRICHER D'AUTRES FORMES DE RÉCIT, DE PROJETS PLUS PERSONNELS. »

saisons. Titeuf *m'a complètement lancée. Je dois tout à cette série.* »

CLAIRE PREND LES COMMANDES DES AUTRES

Une fois le pied à l'étrier, Claire n'est jamais redescendue de cheval. Et pour filer la métaphore, elle a même plutôt galopé à travers la plaine avec enthousiasme. Elle mesure sa situation avec franchise. « *Après Titeuf, j'ai eu la chance qu'on me propose beaucoup de choses. Toute cette période a fini de me donner une certaine assurance dans mon travail et j'ai ainsi pu acquérir la grammaire d'écriture, une aisance, par la pratique. J'ai travaillé sur différentes séries en commande. J'ai fait un projet que j'aime bien,* Marc Logan, *en 2008, un unitaire de 52 minutes, pour France 3. Ce fut un travail passionnant car il m'a donné l'occasion de travailler sur une œuvre plus longue. C'est l'histoire un peu épique d'un jeune Italien qui émigre aux États-Unis en 1912. Elle a été adaptée par la suite en roman paru chez Bayard.* » Cette mention du livre n'est pas fortuite – en effet, assez tôt Claire a eu l'opportunité aussi d'écrire pour l'édition jeunesse. « *J'aime beaucoup écrire pour des bouquins. Nathan m'a confié une collection de cinq tomes baptisée Fée en Herbe, c'était une très belle expérience. Je vais remettre ça sur* Choum. »

CLAIRE PREND LES COMMANDES, LES SIENNES

Progressivement, la confiance venant, et grâce au succès de *Titeuf*, elle s'est ménagée un peu de temps à elle pour des projets plus personnels. « *Je connais de très bons scénaristes qui travaillent exclusivement en commande mais moi ça ne me suffisait pas, j'avais envie de faire autre chose, de défricher d'autres formes de récit. Petit à petit, je suis allée plus vers des projets personnels. C'est ainsi que vers 2005 j'ai commencé l'écriture de ce qui allait devenir* Tout en haut du monde. » Évidemment, ce n'est pas le même cheminement ni les mêmes moyens dès lors qu'une scénariste comme Claire passe de la commande à la création. Cela

Marc Logan

Titeuf

“MAÎTRISER L’ENSEMBLE D’UN PROJET, DE SA CONCEPTION À SA FABRICATION.”

demande d’autres ressources, un rapport au temps différent et, ne le cachons pas, un travail considérable de persuasion pour faire adhérer des talents autant que des financiers à miser sur le projet. « *J’avais vraiment envie de raconter des histoires de jeunes filles. Quand je démarchais pour le projet, le fait que le personnage central soit une héroïne posait un problème, j’ai dû résister. J’avais un traitement d’une trentaine de pages quand je suis allée voir le CNC pour demander des aides à l’écriture. C’était le bon moment pour moi, il fallait justifier d’un certain nombre d’heures de production par ailleurs pour bénéficier des aides et je les avais accumulées. J’ai ainsi pu me consacrer pendant un an à peaufiner* Tout en haut du monde. *C’est moi ensuite qui suis allée chercher Rémi Chayé pour les designs, qui finalement a réalisé le film.* » Résumons : Idée : 2005. Sortie du long-métrage : 2015 ! Le film a reçu le Prix du public au festival d’Annecy cette année-là.

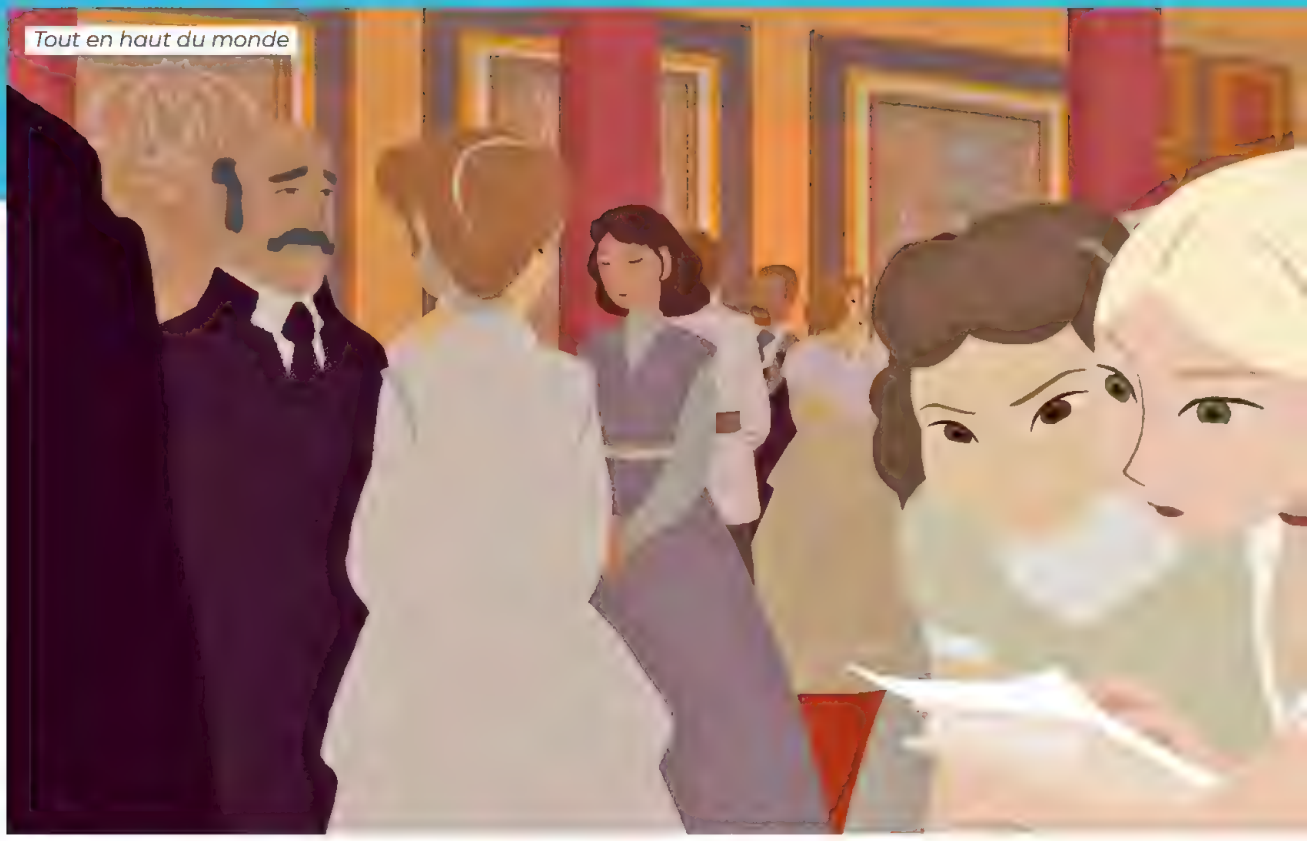
C’EST EN PRODUISANT QU’ON DEVIENT PRODUCTRICE

On voit bien la pente naturelle que suit Claire. Il n’est donc pas surprenant de la voir endosser une autre casquette, celle de productrice, quand il s’agit de pousser un autre projet personnel connu aujourd’hui comme *L’Odyssée de Choum* (chronique présentée dans *AnimeLand* n° 233). C’est suite à un autre projet, *Bang Bang !*, réalisé avec Julien Bisaro pour Arte en 2014 que tous les deux envisagent un nouveau projet original ensemble, et sous un paravent qui leur appartiendrait. « L’Odyssée de Choum, *originellement, était imaginé pour de la réalité virtuelle. Son développement correspondait à une envie très forte de maîtriser l’ensemble d’un projet, de sa conception à sa fabrication – et en nous penchant sur les prérequis et les étapes à suivre, ça nous a paru accessible.* »
Pas d’improvisation pour autant, elle s’est plongée pendant deux ans dans les arcanes de la production, a décroché l’aide à l’écriture sur le fonds d’aide à l’innovation du CNC en 2016, un financement de Canal+ et au final cinq chaînes de télévision des pays francophones partenaires. Ils ont créé leur structure : « *Picolo Pictures est notre petite boîte magique où l’on sait qu’on va pouvoir développer nos projets personnels les plus ambitieux. On a donc créé un studio éphémère, on a loué des bureaux chez les amis du studio Je suis bien content, et ça n’a*

Bang Bang !

Tout en haut du monde. © 2015 Sacrebleu productions / Maybe Movies / 2 Minutes / France 3 c néma / NØRLUM
Titeuf © France Animation/Moonscope/France 3/canal J/Edit ons Clémat
Odyssée de Choum © 2019-Picolo Pictures-Barda®productions- RTBF- Ketnet - Tous dro ts réservés
Bang Bang ! © Caïmans Productions and Arte France coproduction, 2014
D.R

Affiche japonaise de *L'Odyssée de Choum*


Tout en haut du monde

“CHEZ PICOLO, ON EST AVANT TOUT AU SERVICE DE NOS PROJETS.”

duré que le temps qu'il fallait. On observe des nouveaux modèles qui s'installent, d'où le studio éphémère, et on veut que l'argent se voie à l'image. On est avant tout au service de nos projets. » Et tout cela avant la moisson de prix remportés, ainsi qu'une citation aux César 2021 qui échappera pour cette fois à Claire et à Julien. Ce n'est que partie remise !

TOUJOURS REMETTRE SUR LE MÉTIER...

Claire Paoletti avance et son ambition est assumée. Demain ? « *J'ai tout à fait envie de continuer dans la voie de la production, j'aime bien l'idée de lier les choses – je ne voulais pas rester que sur l'écriture, ce qui m'intéressait c'est d'aller au-delà, de voir comment ça se fabrique. J'étais un peu frustrée par la mise de côté qui est parfois le lot des scénaristes. J'avais envie de pouvoir intervenir sur d'autres étapes sur lesquelles j'avais des choses à dire mais n'avais pas la possibilité de le faire, par exemple sur le son, ou savoir comment aller chercher l'argent pour faire ce qu'on veut faire.* » À la volonté de donner vie à des projets qui lui tiennent à cœur, elle a très tôt ajouté la brique enseignement, à La Poudrière à Valence : « *J'étais venue faire une prestation au Festival d'un jour à Valence. J'y ai rencontré à ce moment-là l'équipe de la Poudrière, école d'excellence, et je les ai trouvés supers, passionnants. Ils formaient des apprentis réalisateurs avec de fortes personnalités, qui viennent du monde entier et cela m'a vraiment ouverte. J'y ai découvert tout un pan de l'animation que je ne connaissais pas. J'ai travaillé essentiellement en ateliers avec eux. On élaborait des thématiques qu'on poursuivait au fil des années. L'échange, le partage, ils m'ont appris autant que je leur ai appris. Je le fais hélas moins depuis deux-trois ans, mais j'espère pouvoir m'y remettre.* »

Titeuf © France Animation/Moonscope/France 3/canal J/Editions Glénat
Odyssée de Choum. © 2019-Picolo Pictures-Barda®Product ons- RTBF- Ketnet - Tous droits réservés
Tout en haut du monde. © 2015 Sacrebleu productions / Maybe Movies / 2 Minutes / France 3 cinéma / NØRLUM

LA QUESTION QUI FAIT GENRE

Impossible de ne pas évoquer aussi avec Claire la question du féminin dans l'animation. Outre l'importance de mettre en avant des héroïnes comme Sacha de *Tout en haut du monde*, elle observe : « *Il y a un vrai sujet sur la place des femmes dans l'audiovisuel, cela a vraiment évolué ces dernières années, il sort beaucoup de jeunes filles des écoles, des artistes avec des visions singulières. C'est heureux. C'est important que les choses se rééquilibrent,*

L'Odyssée de Choum

Titeuf

quitte à ce que ça passe par un excès à un moment. Sans pour autant me plaindre, ça n'a pas été extrêmement facile tout au long de ma carrière jusqu'à présent d'être en butte avec des équipes quasi exclusivement masculines, en plus en position de scénariste qui est par essence une position de faiblesse. Comme productrice, ayant dû recruter, je reconnais aussi que ce n'était pas simple d'atteindre la parité. Il y a beaucoup de femmes dans les départements d'écriture, c'est en réalité au niveau des décisions financières que les hommes sont omniprésents comme le démontrent des études du CNC[1]. »

Qu'à cela ne tienne, Claire reconnaît ne pas avoir eu des obstacles aussi insurmontables. Elle avance, point. Un dernier mot qu'elle adresserait à la jeune femme qu'elle était vingt ans en arrière ? « *Je suis en accord avec le parcours que j'ai fait. J'ai le sentiment d'avoir appris beaucoup de choses et de m'être professionnalisée de manière sérieuse et je me sens toujours en apprentissage. C'est un film qui continue à se tisser, et j'aime beaucoup citer Ella Maillart :* "L'impossible recule devant celui qui s'avance." » Humilité, détermination, la force de vie de Claire se retrouve dans son œuvre et sa trajectoire – toujours devant !

Propos recueillis et article rédigé par Sébastien Célimon

1. La dernière étude date de 2020. Lien de téléchargement direct : *bit.ly/3dEpCA5*

POURQUOI
FAUT-IL RECONSIDÉRER LE RAPPORT 2D/3D POUR UN ANIMATEUR ?

Pour le grand public, la révolution de la 3D en animation date de 1996 avec la sortie de *Toy Story*. Depuis, si ce mode narratif s'est imposé au box-office, la 2D n'a pas quitté la scène, bien au contraire. Côté professionnel, la frontière a quasiment disparu selon Julien Deparis, directeur de l'École des Nouvelles Images à Avignon.

UNE QUESTION QUI NE MANQUE PAS DE RELIEF !

Il suffit d'un entretien pour faire basculer la vision d'une profession. Si, aux origines, les équipes de Pixar étaient issues du monde informatique, sous la houlette notamment d'un certain Steve Jobs (oui, oui, celui à la Pomme), la maîtrise de l'animation en 3D a poussé les professionnels d'alors à se former à des outils inédits pour eux, à penser autrement la mise en scène grâce aux nouvelles perspectives de rendu de l'espace offertes par ce procédé, tandis que les écoles ajoutaient des cours dédiés suivant des approches variées pour complaire aux besoins des studios en plein basculement. Aujourd'hui, notamment à l'École des Nouvelles Images (ENSI) à Avignon, la distinction a laissé la place à une fusion qui relève du bon sens pratique. « *Désormais, on enlève la distinction 2D/3D, on fait plutôt soit de l'animation en dessins, soit de l'animation en volume. Les logiciels d'animation permettent aujourd'hui de répondre à tout, de la 2D à la 3D* », explique Julien Deparis, directeur de l'ENSI. En d'autres termes, la 2D n'est pas de la 3D aplatie, mais bien de la 2D conçue dans un environnement qui offre un maximum de variations possibles. « *La 3D balaie aujourd'hui tout le spectre, elle est le carrefour où tous les arts viennent se télescoper* », précise Julien. L'objectif de l'école pour ses étudiants (cursus complet ici de cinq ans, avec un job garanti à l'arrivée) est que ceux-ci soient polyvalents. « *Nous formons des étudiants capables d'aller autant bosser dans le cinéma que dans le jeu vidéo car la porosité entre les différents secteurs des industries culturelles et de loisirs est l'avenir. Notre responsable pédagogique vient d'Ubisoft par exemple. Il est essentiel de croiser les savoir-faire.* »
Si l'on comprend bien la convergence des compétences et des besoins dans les pipelines des productions au sein des

Hors Piste - Short List Oscars 2020.

© Ecole des Nouvelles Images, 2019, 2020

Wild Love 2 concourt aux Oscars 2021.

différents secteurs de l'audiovisuel et du jeu vidéo, n'y a-t-il pas un risque d'avoir de simples exécutants très techniques qui se feraient concurrence ? « *Le savoir-faire technique est une chose, apprendre le sens du mouvement est indispensable, mais tout est un questionnement sur l'acting, la mise en scène et la force du propos*, revendique Julien. *Au niveau de l'école on n'a pas la problématique des guerres de chapelles, on veut des étudiants avec des têtes bien faites.* » Bien sûr, cette profession de foi s'appuie sur la réalité. « *Nous travaillons avec l'éditeur de logiciels Mercenaries Engineering qui a créé le logiciel Guerilla Render et qui est très à l'écoute des besoins spécifiques exprimés par nos étudiants, en particulier pour la réalisation de leur film de fin de cursus. Ce dialogue est très constructif et pertinent car ils nous redescendent les évolutions demandées par les studios et nous sommes donc synchrones avec les réalités du terrain.* »

Le cœur du sujet finalement, c'est avant tout la maîtrise technique au service de la créativité, pas l'inverse. « *Le réalisme que permet la 3D n'est pas une finalité, il est inscrit dans l'écriture (ou pas). L'écriture est au cœur du projet* », rappelle Julien. Les nombreux prix reçus par les films réalisés par ses étudiants confirment à la fois une maîtrise extraordinaire, mais aussi une imagination qui ne demande qu'à rayonner internationalement, comme lui reconnaît, s'il vous plaît, l'Académie des Oscars qui a sélectionné d'ores et déjà trois œuvres candidates pour le court-métrage d'animation. Des œuvres en 2D et en 3D, naturellement !

Propos recueillis et article rédigé par Sébastien Célimon

Découvrez les films d'étudiants de l'ENSI : *www.tinyurl.com/rrxdc6ww*

PARIS MANGA SCI-FI SHOW

LE RENDEZ-VOUS DE LA POP CULTURE

PORTE DE VERSAILLES - HALL 3

6 & 7 NOVEMBRE 2021

30e EDITION

INVITÉS

SINATH

RUN AWAY, COURIR POUR TOI

ROSE MCIVER

IZOMBIE, ONCE UPON A TIME

JEAN-ROBERT LOMBARD

KAAMELOTT

TONY SABA

KAAMELOTT

CAPTAIN POPCORN

INVITÉ YOUTUBER

MISSJIRACHI

INVITÉE YOUTUBER

+ DE 100 INVITÉS

MANGA - ACTEURS - YOUTUBERS - COSPLAY - COMICS - JEUX VIDÉO
DESSINATEURS - ANIMATIONS - K-POP & J-POP - DÉDICACES - BOUTIQUES

DESSINS PAR GERMAIN KANIZA

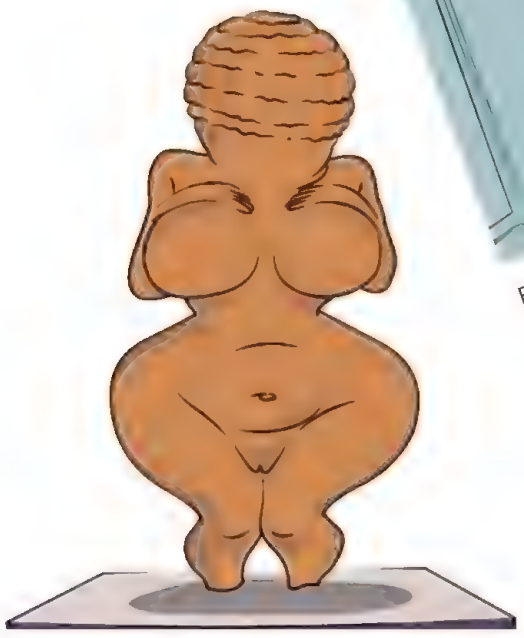
weezevent Auchan billetterie

GAME ONE C NEWS J-ONE MANGAS

TROUVAILLE

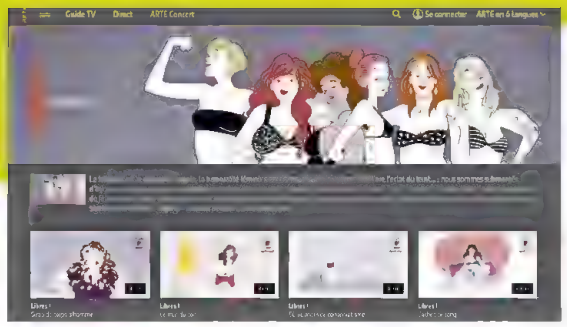
LIBRES !

DÉCONSTRUIRE LES PRÉJUGÉS SEXUELS AVEC HUMOUR



Et si nous parlions un peu de sexe, de corps et d'image de soi ? Hormis pour mettre en scène une certaine vision virile et le plus souvent hétéronormée, la sexualité est rarement abordée en animation tout public. Et pourtant ! C'est un excellent moyen de faire passer des messages de prévention et d'information bien moins rebutants que vos vieux cours de SVT (Sciences de la Vie et la Terre) avec ricanements des camarades collégiens et lycéens en pleine puberté et découverte de leur corps.

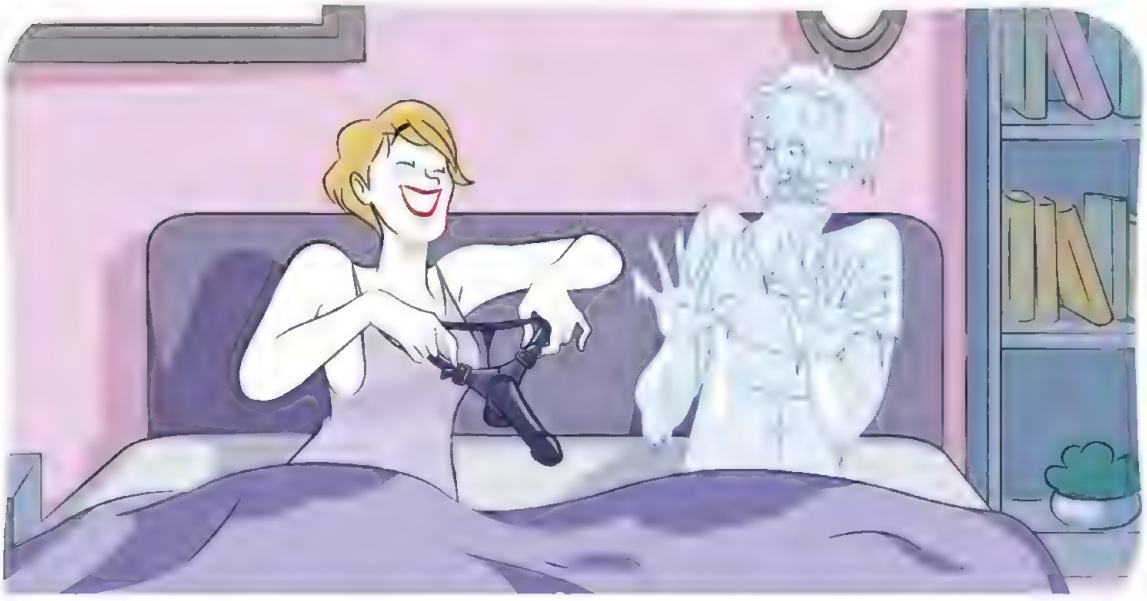
Genre :
Animation
Compagnie :
Sortie :



Si *Il était une fois… la Vie* l'avait abordé dans un épisode à la fin des années 1980 en s'adressant à de jeunes enfants, depuis le sujet ne passionnait pas. Jusqu'à *Libres !*, l'adaptation en websérie de *Libres ! Manifeste pour s'affranchir des diktats sexuels*, la bande dessinée d'Ovidie et Diglee parue chez Delcourt en 2017. Cette websérie et l'album qui l'inspirent font suite au documentaire *À quoi rêvent les jeunes filles ?*, qu'Ovidie avait déjà réalisé en 2015 pour France 2, qui étudiait la vie sexuelle des adolescentes et jeunes adultes à l'heure de la révolution numérique. C'est ce même public qui est la cible de *Libres !*, même si les hommes de tous âges et de toutes tendances ont également beaucoup à apprendre.

QUATRE MINUTES POUR RÉFLÉCHIR

Classé dans la partie « Culture Pop » du très sérieux site d'ARTE, *Libres !* se compose pour cette première saison de dix petits épisodes de 4 minutes chacun. Ils abordent des sujets comme les menstruations, les injonctions physiques (soit plus mince, moins poilue) ou comportementales (quelle est la bonne fréquence des rapports, la bisexualité c'est bien mais que pour les filles, etc.) sous un angle pédagogique et humoristique rafraîchissant. Chaque épisode met en scène le plus souvent des adultes, trentenaires *a priori*, qu'ils et elles soient en couple ou non, et parfois des adolescents quand ils sont concernés. Ovidie et son chien apparaissent également, soit pour parler de sa propre expérience, notamment concernant les troubles alimentaires ; soit pour apporter une précision scientifique ou statistique. L'ensemble grouille d'informations utiles comme anecdotiques. Personnellement, je m'interroge énormément sur la performance de tricot de l'artiste australienne dont il est question dans le quatrième épisode. À qui s'adresse cette websérie ? Aux adultes et aux grands adolescents. Même si le ton est franc et si de par le sujet même, les dessins animés montrent des scènes à



© Magneto / 2 minutes / ARTE FRANCE, 2020

caractère sexuel et des organes génitaux, il n'y a rien de particulièrement « trash » ou de volontairement provocant ou offensant dedans. Pas plus en tout cas que dans n'importe quel manuel de biologie ou de médecine.

UN MESSAGE DE TOLÉRANCE AVANT TOUT

Et le propos est résolument moderne. La série aborde ainsi des problématiques qui n'étaient certainement pas au programme des cours du secondaire car trop récentes, comme l'envoi de « dickpic » – photos à caractère sexuel non sollicitées – par texto, par mail ou par message privé sur les réseaux sociaux. Cet épisode en particulier manque d'ailleurs d'un petit rappel juridique sur l'illégalité de la pratique (car non consentie) et sur les risques qu'elle entraîne pour l'envoyeur. Hormis ce léger reproche, *Libres !* permet de mettre à jour ses connaissances sur le sujet, d'engager la conversation avec son, sa ou ses partenaires,

ou encore avec ses enfants ou ses parents de manière dépersonnalisée et plus sereine. Surtout, il offre l'opportunité de rappeler qu'il y a autant de pratiques ou de non-pratiques et de corps normaux que d'êtres humains. Que chacun vive sa vie en respectant l'autre, ses envies et en ne cherchant pas à le juger : tel pourrait être le résumé de la ligne directrice de cette websérie. Et par les temps qui courent, c'est une bonne idée.

Stéphanie Chaptal

"UN TON FRANC ET RIEN DE PARTICULIÈREMENT TRASH, PROVOCANT OU OFFENSANT."

SÉPARATION DES DAFT PUNK

Un coup sur le casque

L'auteur de ces lignes a encore un souvenir contrasté de la présentation d'*Interstella 5555*[1] dans le cadre du Festival de Cannes 2003, un an avant que *Ghost in the Shell : Innocence* ne soit aligné dans les films en compétition. Officiellement, *Interstella 5555* a été présenté en projection spéciale dans la Quinzaine des Réalisateurs (le festival est partagé entre diverses sélections et manifestations concomitantes). Dans la réalité, pour la presse spécialisée du moins, ce fut un vrai jeu de pistes pour avoir les informations et accéder à une bien modeste salle qui diffusait le film en catimini, loin des néons et des paillettes. Contraste entre le concert du duo pour des invités triés sur le volet dans une villa sur les hauteurs de Cannes et le commun des mortels. Le traitement en salle a été à l'avenant : quelques copies ont circulé et le film a vite été retiré des écrans, réservé de fait à une exploitation plus pertinente en différentes versions DVD, avec ou sans le CD de l'album *Discovery*.
Interstella 5555 est le résultat de la collaboration inattendue entre les Daft Punk et Leiji Matsumoto (aujourd'hui 84 ans), le créateur légendaire d'*Albator* qui a commencé trois ans auparavant au Japon. Dans un premier temps il était question d'animer les clips des morceaux tirés du prochain album à venir. Les mégatubes *One More Time* et *Harder, Better, Faster, Stronger* proposent un voyage stellaire animé. Finalement c'est tout l'album qui va être mis en images et former un film d'un peu plus d'une heure. Avec le recul, ce projet artistique est probablement le plus accessible des expériences vidéo du duo. Si les Musical Videos existent depuis longtemps au Japon, on a un goût de trop peu dans les collaborations Europe-Japon. *Interstella 5555* gagne en valeur avec le temps et continue d'alimenter ce rêve toujours vif de coproductions franco-japonaises stimulantes. Il méritait bien un coup de chapeau et nos remerciements sincères en attendant, qui sait, que l'un ou l'autre ne remette ça – ils ont la vie devant eux !

Sébastien Célimon

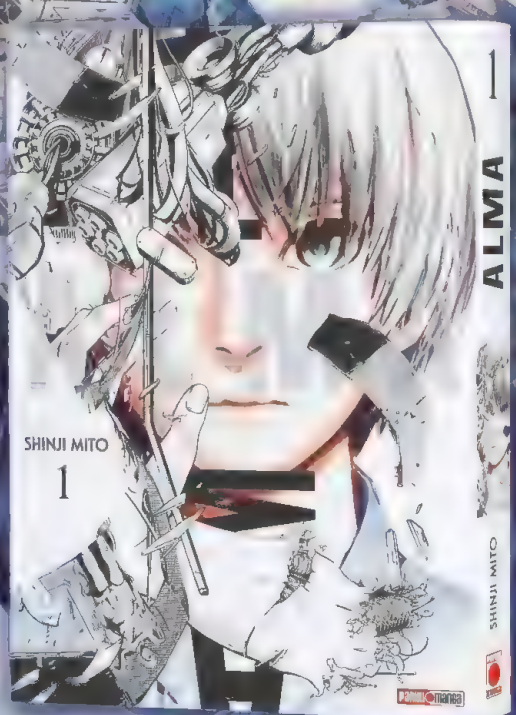
1. Rapportée dans *AnimeLand* n° 93 au printemps 2003.

Copyright Daft Life Inc., Toei Animation 2003

SHINJI MITO

ALMA

« Tu as compris, Ray ?
Tu es le seul avenir
dans ce monde
de décombres... »



Tome 1
Disponible le 7 avril

panini manga
www.paninimanga.fr

ALMA © 2019 by Shinji Mito/SHUEISHA Inc.

LES JEUX DE MAUX

Les Jeux olympiques auront bien lieu : ainsi semble en avoir décidé le gouvernement japonais. On comprend l'enjeu majeur pour le pays en termes d'image et de rayonnement médiatique.

Les différentes épreuves se dérouleront avec un public exclusivement japonais, ce qui après réflexion est assez extraordinaire pour eux : des Jeux olympiques rien que pour eux, avec sans doute beaucoup moins de stress pour les équipes de sécurité et de nettoyage pour vider et rendre propres les tribunes si les supporters japonais se comportent comme en Russie pour la dernière Coupe du monde de football.

Les Jeux olympiques réservent toujours leur lot de champions et de championnes surprises et ceux-ci ne dérogeront vraisemblablement pas à la règle. Si les équipes japonaises engagées brillent comme l'espèrent les fédérations sportives locales et que les objectifs très ambitieux de médailles sont atteints, cela assoira sans nul doute le Japon comme une nation majeure du sport mondial. Ce qui nous intéresse, c'est la manière donc cela impactera les nouveaux mangas et *anime* à court et moyen terme. On sait que la diplomatie sportive nippone a convoqué des héros bien familiers pour annoncer les JO qui ont fini par être reportés d'une année. Dans le même ordre d'idée et pour souligner le lien entre sport et manga, on se souviendra également de la place symbolique forte que tiennent les Jeux olympiques de 1964 à Tokyo dans *20th Century Boys*, le manga culte de Naoki Urasawa.

Le Japon a produit des dizaines de séries sur autant de sports, pour certains méconnus en Europe, ainsi que sur d 'autres assortis d'une certaine incompréhension comme le Sumo. Rien de mieux qu'une pratique sportive pour raconter la succession d'épreuves, d'obstacles, l'expression du doute et de la volonté, la camaraderie et l'adversité qui font le sel des *shônen* et représentent les bases du nekketsu. La portée initiatrice du sport est particulièrement pertinente pour raconter les différentes étapes que rencontreront un adolescent ou une adolescente dans leur accession à l'âge adulte, à la maturité, à une forme de réalisation personnelle.

C'est donc en clôturant cet *AnimeLand* que déjà nous nous projetons sur le suivant qui va logiquement parler de sport. Nous pourrons le feuilleter entre deux pompes et deux retransmissions des épreuves d'athlétisme ou des tournois de tir à l'arc des valides comme des athlètes handisport (choisissez votre discipline). Après plus d'un an de pandémie mondiale, les Jeux olympiques contribueront peut-être à redonner l'envie de sauter, de courir, d'ouvrir les bras et d'embrasser le ciel, la crainte du virus s'éloignant, avec *Interstella 5555* des Daft Punk à fond. D'ici là, au risque de se répéter, prenez soin de vous et relisez donc votre *AnimeLand* !

Sébastien Célimon

NINTENDO SWITCH

SQUARE ENIX Nintendo

BRAVELY DEFAULT™ II

ESSAYEZ LA DÉMO GRATUITE
disponible sur le Nintendo eShop

REJOIGNEZ LES HÉROS DE LA LUMIÈRE

Nintendo Switch Lite

Les **quatre Cristaux** qui régissent l'harmonie du continent d'Excilliant ont été volés et l'équilibre du monde est menacé. Incarnez **quatre Héros** hauts en couleur et affrontez les forces maléfiques ayant pris possession des Cristaux pour rétablir l'ordre.

© 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

Nintendo Switch Lite (HDH-001) DAS tronc/membres : 0,991 W/kg

12

KAGUYA-SAMA
LOVE IS WAR
AKA AKASAKA

L'amour est une guerre, le premier qui déclare ses sentiments la perd !

TOMES 1 ET 2 EN LIBRAIRIE LE 31 MARS 2021

Plus d'informations sur notre site et nos réseaux sociaux

PIKA EDITION
seinen

KAGUYA-SAMA WA KOKURASETAI – TENSAITACHI NO REN'AI ZUNO SEN – © 2015 by Aka Akasaka/SHUEISHA Inc.

WANTED!

$50,000 REWARD

RIP-CLUB